ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

20
NOVEMBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

WHAT A SCHMUCK YOU ARE, MUGSY!

BANG!
VIVA L'AVVENTURA

WHAM!
I NUOVI COMMODORE

DLIN! DLON!
MUSICA E VIDEOGIOCHI

WOW!
15 PROVE SU STRADA

Abbiamo deciso di fare più grande il mercato dei computers. E di dargli il nostro nome*

*perchè SPECTRAVIDEO SV 318 MK II
+ registratore + 2 cassette + manuale d'uso
ora costano 539.000 lire IVA ESCLUSA

FORMAGRAFICA

Distributore per l'Italia **COMTRAD Divisione Computers** Tel. (0586) 424348 TLX 623481 COMTRD I

GELOSO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54 - 68.80.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giulano Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 6880951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103-7730138 telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vol. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana
DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini
Benedetta Torrani
Vanessa Passoni (coordinamento tecnico)

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

HANNO COLLABORATO
Paola Burolla
Francesco Carlà
Marco Gatti
Federico Fiecconi
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Mario Salvadori
Stefano Soliano
Nicolò Torrani
Andrea Verona

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - Via Washington 50 - 20146 Milano
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 - Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-11-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000 - Abbonamento annuo L. 30.000
per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzate il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

Il Jacksoniano ha

Conosci la Jackson?
La Jackson è un grande Gruppo Editoriale con un profondo know-how tecnico-scientifico. Pubblica 12 periodici che spaziano nell'intero campo dell'informatica e dell'elettronica. Ma non solo. Ha realizzato una Biblioteca - unica in Italia - che comprende più di 150 libri specializzati. Alla Jackson, insomma, trovi la cultura del XXI° secolo. E la Jackson ha già creato tantissimi Jacksoniani: centinaia di migliaia. I lettori dei periodici Jackson sono gente entusiasta dei

il sapere in mano.

computer e dell'elettronica, lettori che sanno scegliere, e scelgono il meglio. Per questo sono sempre un po' più avanti, più informati e aggiornati. Jacksoniani si diventa; e oggi il modo più conveniente è quello di abbonarsi. Gira pagina.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Il Jacksoniano si

Il Jacksoniano è una persona che sa scegliere: per questo sceglie anche il modo più comodo e vantaggioso per ricevere la sua rivista: l'abbonamento. Abbonarsi conviene! Hai un risparmio immediato, la certezza di non perdere alcun numero e di ricevere la rivista puntualmente a casa tua; e ti metti anche al riparo da possibili aumenti del prezzo di copertina. In più usufruisci di condizioni particolari nell'acquisto dei libri Jackson e partecipi al grande concorso. In palio ci sono 100

il posto della posta

I MISTERI DELLO HOBBIT

Credo che "Hobbit" per Spectrum sia il gioco più bello e più completo mai creato per un home computer, almeno per quanto ne so io. In realtà però, muovendomi per Wilderland, le Montagne Nebbiose, Rivendell in compagnia di Gadalf, Thorin, Gollum ecc. mi sono trovato bloccato di fronte a certi enigmi che proprio non riesco a superare. Nel caso qualcuno volesse aiutarmi o essere aiutato su qualche problema per lui insolubile, mi scriva o mi telefoni.

Fabio Marino, Via Sulmona 23/2, 20139 Milano (tel. 02/5398665)

Forse non è leale, ma dato che la tua lettera fa parte di un pacchetto di posta che implora soluzioni su

questo adventure, possiamo a questo punto svelare che esiste un libro edito dalla Melbourne House che dà una mano a chi si trova in difficoltà. Il titolo è "Guide to playing The Hobbit" e in Gran Bretagna, che a quanto ne sappiamo è l'unico Paese dove trovarlo, costa 3.95 sterline.

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Sono un ragazzo di 12 anni, supermegappassionato di videogiochi. Posseggo il glorioso Spectrum e vorrei sapere se esiste in Inghilterra l'adventure "Lord of the Rings" tratto dalla trilogia di Tolkien.

A tutti i gloriosi sinclaristi, un consiglio per arrivare al ventesimo schema di "Manic Miner":

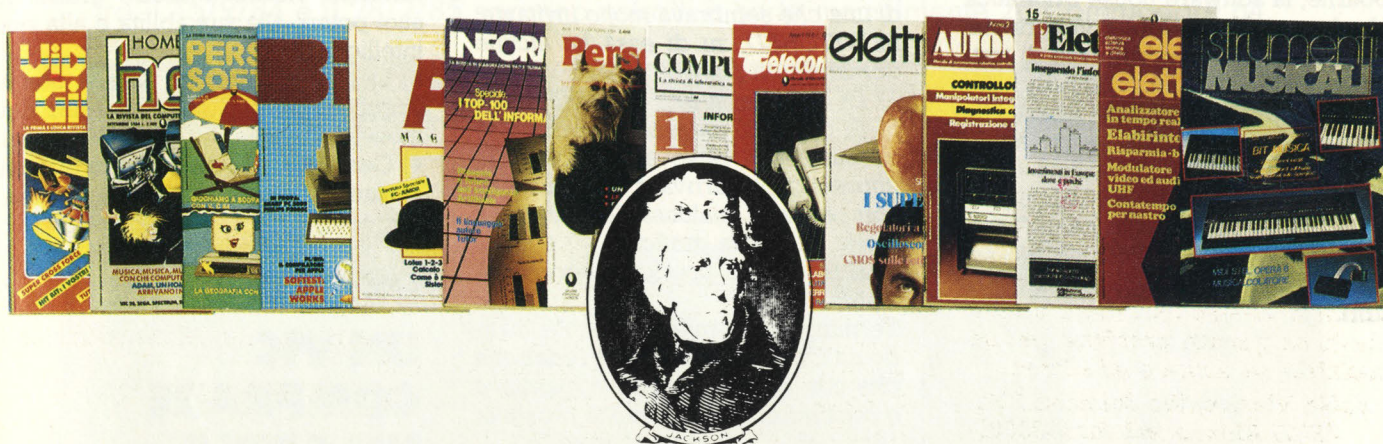
– caricate il programma con MERGE;

– quando appare OK, fermate il nastro;

– digitate "25 POKE 35136,0";

E questa è la busta più bella del mese di Novembre, videoartista Betti Vittorio di Acqui Terme.

Il Jacksoniano sceglie tra 14 top...

Jackson & Sons

Jackson: una grande, esauriente scelta di periodici per sapere tutto ciò che è indispensabile.
In più abbonandoti a queste riviste puoi moltiplicare le tue possibilità di vincere il favoloso premio del grande concorso Jackson.

Videogiochi, la guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames;

Home Computer, la rivista del computer in casa;

Personal Software, la rivista dedicata al software dei personal computer;

Bit, la prima rivista europea di personal computer, software, accessori, la più prestigiosa e più diffusa in Italia;

Informatica Oggi, il punto di riferimento obbligato per chi si occupa di sistemi EDP e di Office Automation;

PC Magazine, la prima rivista italiana dei sistemi MS-DOS, Personal Computer IBM e compatibili;
Personal O, la rivista indipendente per gli utenti di PC Olivetti;
Compuscuola, la rivista di informatica nella didattica, per la scuola italiana;
Telecomunicazioni Oggi, la rivista di telecomunicazioni e telematica;
Automazione Oggi, il mensile della nuova automazione industriale;
Elettronica Oggi, la più autorevole rivista di elettronica professionale, strumentazione e componenti;
L'Elettronica, il quindicinale di politica industriale, componentistica, informatica e telecomunicazioni;
Elektor, la più diffusa rivista europea di applicazioni e progettazione elettronica.
Strumenti musicali, il periodico di strumenti musicali e computer-music.

...e ha una biblioteca ricchissima tutta per lui.

(con uno sconto del 20%)*
Guarda a pag. i titoli della Biblioteca Jackson.

*Offerta valida solo fino al 28-2-85

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

– *digitate RUN;*
– *avviate il nastro.*
Il vostro Miner Willy avrà una gradita sorpresa!
Chip, chip dal vostro

Marco Zennaro, Trieste

Proprio mentre stiamo per andare in stampa apprendiamo che la Melbourne, la software house britannica che ha prodotto l'Hobbit in versione Spectrum, è in avanzata fase di trattative per acquisire i diritti del "Signore degli Anelli". Però ci sarà da aspettare, visto che la programmazione di "Hobbit" ha richiesto quasi un anno: entro la fine del 1985 è prevista l'uscita del primo "volume" della grande opera che, come nel romanzo di Tolkien, sarà divisa in tre libri.

STREGATO

Sono un appassionato videogiochista e posseggo un computer VIC 20. Sul numero di Agosto avete pubblicato l'articolo "PLAY GAME" del quale si parlava di cassette da comprare con cedole di commissione ed io, adocchiando subito quelle per la mia consolle, mi sono accorto di una che sembrava molto invitante: BEWITCHED; su di essa ho alcune domande da porvi:
1) Di che marca è?
2) Si tratta di un eroe che entra in un castello e deve affrontare mille imprevisti per arrivare alla giusta ricompensa, o qualcosa del genere?
3) Ha una bella grafica?
4) È in vendita presso i negozi specializzati?
Termino qui le mie richieste e mando un CIAO alla fantastica redazione che con questo mensile appassiona e reca informazioni a molte persone.

Francesco Marchetti, Roma

Quello che tu chiami articolo, era in realtà una pubblicità, comunque non importa e passiamo alle risposte:
1) la marca che produce il gioco è la IMAGINE, che purtroppo ha chiuso i battenti proprio il mese scorso. I suoi programmi però sono ancora in giro e l'importatore per l'Italia è la ARTON, che lo vende a 16.000 lire.
2) Il protagonista è un potente mago che, sebbene trasformato dalle forze del male in una chiave magica destinata ad errare per sempre in un sotterraneo, riesce a uscire grazie ai suoi poteri, alla sua abilità e alla sua intelligenza.
3) La grafica, a nostro parere, non è eccellente e questo è anche uno dei motivi di grande difficoltà del gioco.
4) Certamente sì, basta cercarlo con costanza, aiutati da un po' di fortuna.

VENDERE UN VIC COMPRARE UN APPLE

Carissima redazione, tralascio i complimenti, che sono sottintesi, e passo alle domande. Sono un ragazzo di 14 anni che possiede un Vic 20 e conosce a meraviglia il Basic.
1) Come mai non ci sono programmi di utilità qui a Palermo?
2) Mi sono un po' stufato del Vic + espansione 16K, disc drive, stampante e registratore. Vorrei cambiarlo con un APPLE II + monitor + floppy. Potrei farlo in un negozio di computer, dato che il mio sistema, pur avendo un anno, è come nuovo?
3) Quanto mi costerebbe la differenza?
4) Quanto costa l'Apple?

Giorgio Cosulich, Palermo

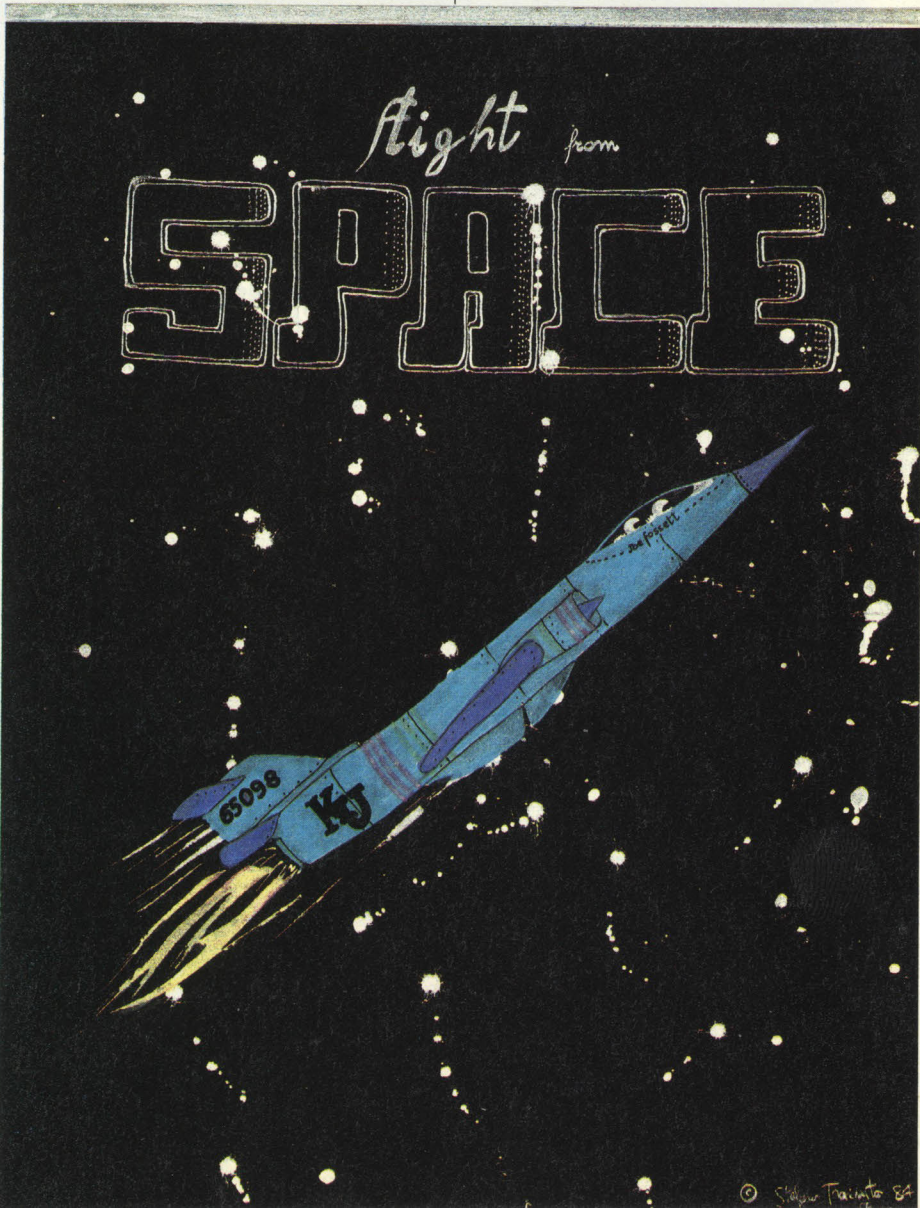
Riguardo alla tua prima domanda, l'unico consiglio è di richiedere espressamente i programmi che ti interessano al tuo negoziante di fiducia. Nel caso non te li procuri, cambia negozio.

In merito invece all'altro tuo problema, ci sembra piuttosto difficile che esista un negozio disposto a prendersi in carico un sistema del tipo Vic 20 in cambio di un Apple, anche pagando la differenza. La cosa migliore che potresti fare è di mettere un annuncio dettagliato sulle riviste di settore, specificando il materiale che vuoi vendere. Parallelamente, nel caso che tu non voglia comprarti un Apple nuovo, dovresti leggerti gli annunci di chi intende vendere il proprio sistema.
Infine, il prezzo dell'Apple II è: 1.651.250 Iva inclusa.

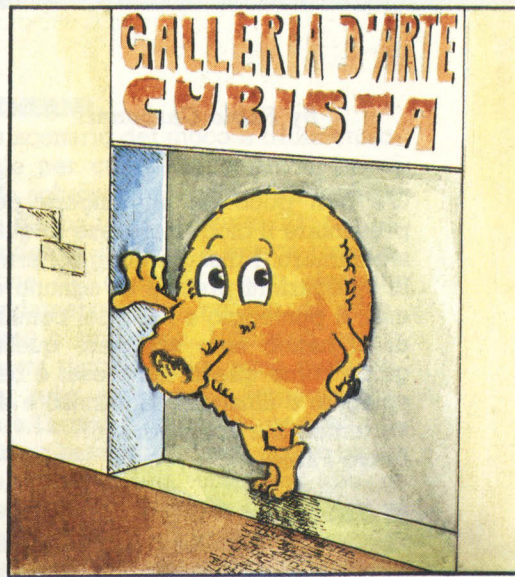
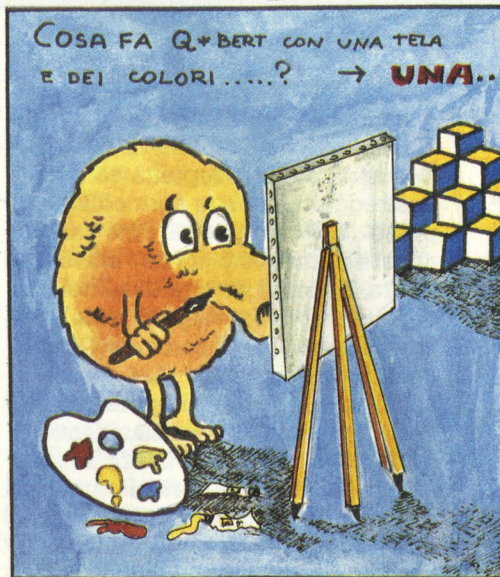
CHI È JACKSON?

Cara Redazione di V.G., vorrei chiedervi alcune (fin troppe) domande inerenti i videogames e non:
1) Si possono acquistare in U.S.A. le periferiche per i videogiochi ed i computer (modulo Turbo, "Atari-Coleco", Intellivoice, stampante, registratore, tavoletta grafica, e cassette di videogames) senza il pericolo che in Italia non funzionano?
2) Vorrei sapere se io (semplice videogiocatore) posso visitare il "Sim" pur non essendo rivenditore, importatore, giornalista, oppure come al "Ces" di Chicago possono entrare solo loro?
3) Scusate la mia grandissima ignoranza ma chi è JACKSON? (non rispondermi che è il vostro Gruppo Editoriale)?
4) Alcuni giorni fa nel mio bar preferito hanno sostituito il vecchio Mr.Do con Ms. Pac-Man. Alcune ore dopo l'installazione ho inserito una moneta ed ho cominciato a giocare. Terminata la partita, un gruppo di coetanei mi hanno guardato e sono "esplosi" a ridere, dicendo che Ms. Pac-Man è un videogame per sole donne. Ora tutte le volte che mi vedono mi chiedono con tono ambiguo: hei... non vai a giocare con il Videogay? Voi pensate che hanno ragione a dire che Ms. Pac-Man è un gioco femminile?
Ed ora veniamo ai complimenti: grazie mille per avermi suggerito di acquistare Home Computer, grazie a voi (a voi o a loro?) i miei... mi hanno comperato un computer, nell'intento di vedermi programmare (loro non sanno che ho voluto l'Atari 800XL solo perché possiede dei buoni games con una grafica eccezionale).
Distinti saluti da un assiduo lettore delle riviste Jackson.

Paolo Ferrari
(non quello del detersivo)

Caro Paolo, andiamo con ordine a rispondere alle tue numerose e divertenti domande.
1) In generale consigliamo di non acquistare niente all'estero. Per quel che riguarda l'hardware, sia esso di consolle di videogiochi o di computer, ci sono in genere delle diversità di frequenza della corrente. Per quel che riguarda il software, invece non c'è mai problema per i giochi da computer su cassetta o su disco mentre c'è per quelli su cartuccia. Nelle consolle, invece, la gestione dello schermo – e quindi il dover utilizzare uno o l'altro dei sistemi televisivi esistenti – può essere interna alla consolle – come nell'Intellivision – e allora si può utilizzare anche il software americano, oppure interna al programma – come nell'Atari – e quindi non funziona su una consolle italiana.
2) Certo che puoi. Il SIM-HIVI IVES, come potrai vedere dai servizi su questo stesso numero di VG, è una fiera aperta al pubblico e, anzi, è sempre stata molto attenta e preoccupata a che i visitatori trovino tutte le informazioni, comodità, attrazioni e intrattenimenti necessari. Quindi la prossima volta sai che Verona non è lontana.
3) Andrew Jackson è stato uno dei presidenti degli Stati Uniti e precisamente il settimo. Rimase in carica per due termini dal marzo 1829 al marzo 1837.

4) No crediamo che abbiano torto. Anzi, "intrattenersi con le fanciulle" mi sembra tutt'altro che un operazione femminile. Scherzi a parte. Le case produttrici di videogiochi nei vari test a cui sottopongono ogni nuovo titolo cercano di scoprire se il gioco possa piacere di più ai maschi o alle femmine per meglio capire dove porre poi l'accento nel lancio del prodotto. Presumono in genere che un gioco di guerra piaccia più agli uomini e uno di abilità e furbizia alle donne, che i colori più tenui si addicano di più all'animo femminile e quelli più cupi e violenti ai maschietti. Ma queste regole valgono fino a un certo punto: basta andare in una qualunque sala giochi per rendersene conto.
È vero comunque che i ragazzi giocano di più delle ragazze, soprattutto nei bar e nelle sale gioco, terreno tipicamente di dominio maschile.
Ms Pac-Man è però un gioco che ha avuto molto successo tra un numero molto più ampio di persone: giovani e grandi, maschi e femmine. Se quindi loro pensano così lasciali dire: Ms Pac-Man è un gioco stupendo, molto difficile e impegnativo. Giocaci e poi sfida i tuoi amici 'supermachi'!

DRACULA & DRACULA

Sono un ragazzo di 13 anni e mi chiamo Roberto. Sono, come tutti del resto, un patito di Videogames e posseggo felicemente una consolle Intellevision. Vi stupirete nel sentirvi dire che sono un vostro affezionatissimo lettore e che non ho ancora perso un numero della Vostra fantasmagorica rivista! Fine della premessa: passiamo al dunque. (finalmente direte Voi!) vi racconto la mia vicenda.
Nel lontano giugno 1983 stavo leggendo nella rubrica "A CHE GIOCO GIOCHIAMO" relativa al n° 6 di Videogiochi, la spiegazione del gioco di Dracula. Questi mi colpì molto e mi affascinò tanto che io decisi di acquistarlo. Però, il prezzo troppo alto, mi tolse di mente questa "voglietta" e non lo comprai. Il tempo passò e il Conte Dracula non si fece più vedere fino al maggio ottantaquattro: in quel mese la vostra rivista tardò e io da video-lettore-maniaco non riuscii a supplire tale mancanza e (per questo chiedo perdono) ne acquistai un'altra, di cui non faccio il nome, in cui c'era un'inserzione su Dracula che spiegava il più e il meno. Il mio dubbio è questo: nell'inserzione c'era una foto del gioco che nella vostra non c'era, una foto che mostra Dracula all'interno di una casa, con stanze e varie cose più una grafica eccezionale tipica dei giochi da bar: è possibile questo? Spiegatemi il motivo? Vi invio quella foto ritagliata sul retro della lettera.
Spero che mi pubblichiate la lettera o almeno la risposta perché io sto per comprare la cassetta di Dracula e non vorrei prendere delle "fregature". Cordiali saluti.

Roberto Vignoli, Massalombarda RA

Caro Roberto,
La foto apparsa su VideoGiochi si riferiva al gioco Dracula compatibile per il sistema Intellivision, quella invece che ci hai inviato tu si riferisce alla versione compatibile con il sistema ColecoVision che la Coleco stessa ha più volte annunciato senza mai però importarla in Italia. In ogni caso quella non era una fotografia tratta direttamente dallo schermo della TV, come era invece quella pubblicata su Videogiochi, ma un disegno che ne riproduce lo schermo. Al di là del caso specifico, comunque succede spesso che per illustrare uno schermo di gioco si usi un disegno invece che una foto dello schermo.
I colori sono più pieni, i contorni più nitidi e meglio delineati, la grafica nel suo complesso è più particolareggiata.
VideoGiochi è stata la prima a fare le fotografie allo schermo per offrire ai nostri lettori la vera immagine grafica del gioco di cui si parla.
Il gioco di Dracula è comunque un bel gioco, divertente e originale (nella versione per Intellivision che noi conosciamo e abbiamo recensito).

ORECCHIE DA MERCANTE

Sono uno dei tanti, spero, possessori della LUCKY KEYBOARD MATTEL, e vi scrivo per chiedervi informazioni a riguardo. Scrivo questa lettera dopo aver letto quella di Ugo Maz-

zorra di Napoli, pubblicata sul n° 16 che proprio oggi mi è arrivato.
Sono completamente daccordo con l'amico su quello che ha scritto sulla tastiera della Mattel.
Inizio a pensare veramente che questa famosa industria abbia voluto dare una "BELLA" fregatura ai suoi clienti. Perché???
Inoltre sulla scatola della tastiera era stampato ciò che segue:
"OFFERTA LANCIO in omaggio una cassetta gioco programmabile (spedisci il certificato di garanzia e la Mattel Electronics ti invierà diretta-

VIDEOGIOCO

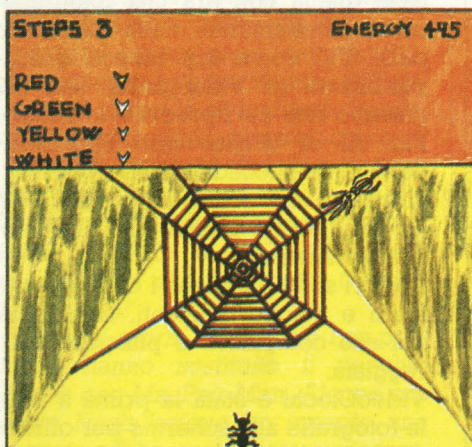
by Fabio Carbonari

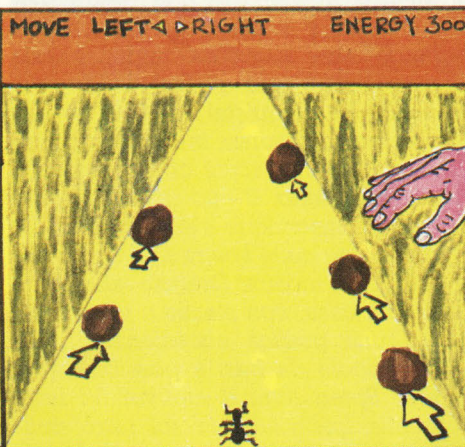
C'è ben poco da aggiungere per presentare il gioco del mese di questo numero. I disegni degli schermi, le spiegazioni precise di ognuno di essi, il punteggio e l'uso dei comandi ci hanno fatto scegliere questo gioco come quello del mese: è ben spiegato e illustrato, fantasioso e divertente. Che volere di più?
Bravo Fabio.

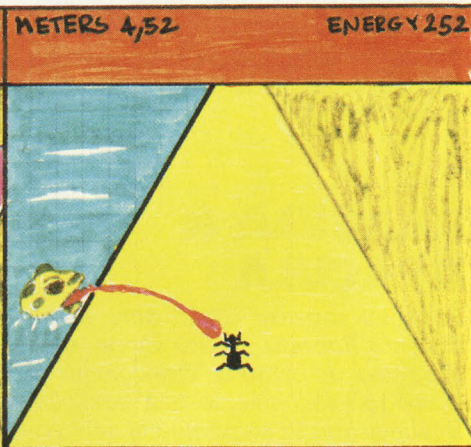
IL GIOCO

Ant non è altro che una semplice formica che deve tornare a "casa" evitando i pericoli che la natura le mette di fronte. Uniche difese sono le mandibole e la rapidità con cui si destreggia nelle sue spericolate imprese. Ma chi gliel'ha fatto fare di andare in un posto simile? chiederete ora, bene, vi rispondo subito: Una ventata, si, avete capito bene, una ventata che si è abbattuta sul formicaio proprio mentre Ant faceva il suo abituale lavoro di operaia e che l'ha trasferita in un qualsiasi punto di quel prato che finora aveva sempre amato ignorando i pericoli che esso nascondeva lontano dal suo "posto di lavoro". Per fortuna che Ant è provvista delle sue antenne ed è quindi in grado di avere una visione radar (per noi dall'alto) della sua posizione rispetto al formicaio.

I COMANDI

Si usa un joystick del tipo usato col Colecovision. I pulsanti laterali servono per "mordere", mentre i tasti 2

QUADRO DEL RAGNO.

Appena compare la ragnatela abbiamo una distanza di 5 passi (steps). Per passare bisogna aspettare che il lumino (▼) vada sul white e la ragnatela potrà essere spezzettata. Serviranno 6 colpi di mandibola per passare ma ciò farà perdere molta energia. In questa prima opzione portarsi ad un passo dalla ragnatela ed aspettare il white per dare un colpo. Si può passare anche subito, ma correndo un grande rischio! Aspettare che il lumino vada sul white per poi buttarsi sulla ragnatela. Ad opzione del computer si resterà intrappolati o si spezzerà la ragnatela.

QUADRO DELL'UOMO.

E come se non bastasse anche noi stiamo a complicare la vita ad Ant. All'improvviso si ode il tonfo dei passi di un uomo "schiacciaformiche" ed il terreno vibra fortemente. Per evitare le manate dell'uomo dirigersi sempre nel verso opposto a quello da cui proviene il "rompiscatole". Il computer indica i movimenti da seguire (e si deve andare a destra si vedrà: Left ◁ ▷ Right). Cinque i tentativi dell'uomo e cinque i massi sotto i quali ripararsi. Ogni volta che Ant si muove scorrerà anche lo schermo per cui Ant resterà sempre sul fondo.

QUADRO DELLE RANE.

Ant si trova ora al centro dello schermo in una pista fiancheggiante un laghetto infestato da rane voraci che "sparano" la lingua per prendere ogni sorta d'insetto che capita a tiro. Purtroppo per Ant le rane sbucano fuori all'improvviso ed hanno una micidiale per cui è inutile tentare di evitarle. Il solo rimedio è quello di abbassarsi in tempo per dar modo ad Ant di passare sotto all'"appiccicosaggine" delle linguacce. Nei momenti di pausa (tra un tentativo e l'altro delle rane) andare velocemente in avanti (dovete fare 5 m.).

mente la tua cassetta gioco programmabile)", come su indicato spedii la garanzia nel mese di Gennaio, ed ora che siano a Luglio non ho ancora ricevuto niente.

Cosa devo fare???
Mi conviene vendere tutto e comprarmi un altro tipo di home computer???
Vi prego di rispondermi al più presto. Cordiali saluti.

Amato Saverio, Caserta

La tua lettera fa parte di molte altre lettere che sono arrivate in redazio-

DEL MESE

e 5 servono rispettivamente per saltare ed abbassarsi. Si utilizza la manopola per fare i passi (uno ogni volta che si tira il joystick in avanti, a destra, indietro e a sinistra. Ci sono quattro livelli di difficoltà (3 facile, 2 medio, 1 difficile, 4 difficilissimo). Nella 1ª opzione si avranno a disposizione 500 unità d'energia vitale, nella 2ª 400, nella 3ª 250 e nella 4ª 100; si consumerà energia man mano che Ant prosegue nel suo cammino.
Si può inoltre vedere la posizione di Ant rispetto al formicaio premendo il tasto 5. Ogni volta che viene premuto verranno consumate 5 unità d'energia.

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è ovviamente quello di ritornare al formicaio prima che si esaurisca l'energia. All'inizio del gioco si hanno tre vite a disposizione e se ne guadagna un'ulteriore a 50 unità di energia residue.

SCHERMI

Lo scenario del gioco è tridimensionale per cui si vedrà Ant in basso allo schermo proseguire tra foglie e fili d'erba (tipo "labirinto 3D" per intenderci). In alto c'è invece l'indicazione dell'energia e altri elementi fondamentali che variano da situazione a situazione. I pericoli per la nostra piccola amica sono molti: ragni, rane, vento, sassi, formiche rosse e l'uomo. Tutti questi pericoli potranno essere affrontati anche molte volte, dipenderà tutto dal tipo di percorso da seguire. Quando ci si trova di fronte ad un pericolo non si può tornare indietro in nessun caso.

QUADRO DELLA FORMICA ROSSA.
Una formica rossa appare all'orizzonte minacciosa. Nello "scontro" Ant perirebbe perché più debole e deve fuggire per uno dei sei passaggi della stradina. Per sceglierlo si dovrà spingere il pulsante laterale quando il lumino si accende nel passaggio voluto. Ant procederà automaticamente nella strettoia prescelta e così farà la sua nemica. Pregate che non s'incontrino! P.S. Avete 15 secondi di tempo per scegliere o lasciere il compito al computer.

QUADRO DEL VENTO.
Una tromba d'aria compare all'orizzonte ed avanza minacciosa su Ant. Appena la tromba si rende visibile si vedono tre dossi sul percorso. Questi ultimi dovranno essere evitati saltandovi sopra. Se ci si trova ad un passo dal primo dosso (Back) saltare ed andare avanti per saltare i restanti. Dopo ciò infilarsi nel buco del terreno. Se Ant non vi riesce in 30 secondi sarà trascinata via in chi sa quale punto del prato, cioè del labirinto! Nel buco la visione è diversa e si potrà uscire quando si sono viste passare cinque righe (vento).

QUADRO DEI SASSI.
Ant si trova in uno stretto cunicolo circondato da rocce. Sopra di queste sono cosparsi 7 "sassolini". Anche questa volta protagonista è il vento che smuove macigni e li fa cadere sul tracciato proprio quando Ant ci sta passando. La fogliolina disposta sul percorso antecedente la zona pericolante servirà a ripararsi da eventuali scontri con i macigni nel caso non si fosse riusciti ad evitarli. Purtroppo la foglia sarà utilizzabile per soli 2 scontri (encounters) e il suo uso toglierà 10 unità d'energia.

Schermo radar nel labirinto. Per guardarlo premere il tasto N. 5. Sarà visibile solo per 10 secondi.

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Altri quattro club... e siamo a 20! Forza ragazzi e ricordatevi che l'AIVA affilia tutti i club composti da almeno 5 persone! Scrivete ed iscrivetevi!

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18 - 99185 Roma

CLUB ATARI
Carlo Accardi - Padova 049/850232

CLUB ATARI COMO
Enrico Gallio - Via A. Perego, 17 - 22100 Como

CLUB VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni - V.le Trento e Trieste, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990

CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION
Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 Vicenza

CLUB VIDEOGIOCHI 'LA PALLA'
Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinerolo (TO)

CLUB VIDEOGIOCHI
Via di Ripoli, 52/R - Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO

CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - Firenze

INTELIVISION CLUB
Maurizio Guerra 0871/66747 - Gianluca Guerra 0871/67035 - Chieti

L.I.V.C.A.
Fabio Rossi 02/9957782 - Garbagnate

T.I. CLUB
Morini Roberto - Via del Canaletto, 162 - 19100

VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna - 051/361644

CLUB MARCHE INTELLIVISION
Ferretti Daniele - Via M. Vettore, 23 - 60100 ancona - 071/42609

CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124 - Torino - tel. 011/391598

CLUB CBM 64
Angelo Gentile - Via Roma, 46 - 72014 Cisternino (BR)

VIC 20 CLUB
Scivoletto Giambattista - Via Nino Barone, 212 - 97015 Modice (RG) - tel. 0932/943359 (ore pasti)

VIDEO-COLECO-GIOCHI CLUB
Per iscriversi inviate il vostro indirizzo unito alla lista delle cartucce in possesso. Scrivete o telefonate a: Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39 - 12038 Savigliano (CN) - tel. 0172/32245

INTELLATARI VIDEOGAMES CLUB
c/o Massimiliano Rossi - Via Ugo Bassi, 15 - 63039 San Benedetto del Tronto - tel. 0735/3610

CLUB STREPITOSO
c/o Francesca Bernardi - Via Martiri di Tarcento, 2 - 32043 Cortina d'Ampezzo (BL)

INTELLIVISION MASTERS CLUB - I.M.C.
c/o Enzo Alessi - Via IV Novembre, 63 - 35020 Carrara S. Giorgio (PD)

ne a proposito della tastiera Lucky. Effettivamente questa tastiera ha deluso un po' le aspettative di molti per due ragioni:
1° Chi l'aveva acquistata con fini prettamente video giochisti si è ben presto accorto che le effettive possibilità di creare un videogioco non erano molte.
2° Chi invece pensava all'utilizzo come computer è rimasto deluso per le sue funzioni limitate.
Nei prossimi numeri comunque, troverai un servizio più approfondito sul Lucky e su come ottenere delle prestazioni più convincenti. Per quanto riguarda la questione dell'offerta lancio, saprai ormai che la Mattel Electronics si trova in cattive acque, economicamente parlando, e come spesso capita in questi casi ci si dimentica di chi ha fatto la sua fortuna cioè dei clienti; ti consigliamo comunque di provare a telefonare alla sede italiana della Mattel al numero 0322/53415 in modo da farti dare tutte le spiegazioni in merito.

FACILE RECORD

Possiedo un Atari VCS 2.600 vecchio modello, quando la distribuzione Atari era ancora in mano alla Melchioni per intenderci, e a dir la verità questa mia consolle non è mai andata bene. Vorrei sapere a chi rivolgermi per l'assistenza visto che il negozio dove l'ho acquistata non esiste più e non so' se l'Atari Italia è disposta a ripararmelo.
L'altra domanda è questa: possiedo una cartuccia, Meteor Defense, marcata ITT Family Games che, inserita, presenta sullo schermo di presentazione la marca Homevision.
Può partecipare alla videogara anche se questa cartuccia non esiste nella vostra rubrica del mercato?

Paolo Villa, Asso (CO)

Per la tua consolle puoi provare a rivolgerti all'Atari International Italy inc. V.le della Liberazione, 18 - 20124 Milano - Tel. 02/6709456. Spiegagli il tuo problema e sicuramente sapranno indicarti cosa fare, o perlomeno a chi rivolgerti, per far aggiustare la tua base.
Per quanto riguarda la videogara possono partecipare tutte le cartucce gioco di qualsiasi marca. Se sei l'unico in Italia a possedere questa cartuccia, tanto meglio: nessuno potrà battere il tuo record. Potrai vincere l'abbonamento a VG senza troppi problemi, anche se non sarà una vittoria di cui vantarsi.

43.583.250 PUNTI. È UMANO?

Vi scrivo, dopo aver utilizzato tutti i tagliandi, perché voi mi pubblichiate un mio annuncio. Inoltre vorrei farvi una serie di domande:
1) Nel gioco di DRACULA (Imagic) si può entrare nelle case delle vittime? Quanti schermi ci sono? LA MATTEL è FALLITA?
2) Nel gioco della Parker, Popeye, in versione Intellivision, la grafica è la stessa del Colecovision? Ci sono modifiche? È uguale a quello della vostra recensione su V.G. n. 16? E il prezzo?
3) Io posseggo una base Intellivision e anche il gioco di TRON. Il mio record e di 2.135.500 e ci ho messo 8 ore, ma mi dite come fa un povero umano a realizzare il punteggio di 43.583.250?

Ma quanto tempo ci ha messo?
4) Vorrei che si smettesse di parlare di PAC-MAN e di considerarlo come un divo, molti ragazzi come me ne sono veramente stufi e oramai ci ha rotto le... Che ne dite voi, non ho forse ragione?
5) Io leggo più di 5 volte V.G. dalla prima all'ultima pagine ma vi consiglierei di ampliare "a che gioco giochiamo" visto la miriade di giochi in circolazione ma soprattutto qualche prova in più sui giochi MATTEL e soprattutto compatibili.
2) Ampliare Ready e diminuire "Di fronte al fatto computer".

R. Vignoli, Massalombarda (RA)

1) No! Dracula non entra mai nelle abitazioni delle vittime. Egli può solo bussare (dopo essersi accertato che in casa ci sia qualcuno, osservando i loro occhi alla finestra); poi se è fortunato, la vittima, dopo avergli aperto la porta inizierà a scappare e a questo punto toccherà a Dracula inseguirla e riuscire a morderla sul collo. Lo schermo del gioco è unico e a scorrimento orizzontale, ma è così vario e talmente curato graficamente che non si sente la mancanza di altri schermi.
1 bis) Purtroppo la Mattel Electronics è fallita. Sembrava che qualcuno volesse acquistarla per continuare ad operare nel settore, ma attualmente non si sa ancora cosa succederà. Non ti resta che sperare in un miracolo.
2) Pur restando un ottimo gioco d'azione, Popeye versione "Inty" non possiede la stessa accuratezza grafica della versione Coleco, anche se il numero degli schermi rimane immutato.
3) Un televisore a colori o un abbonamento sono premi che devono essere guadagnati con il sudore, e quindi è più che giusto che il fortunato vincitore debba riuscire a meritarseli, altrimenti che premi sarebbero!!!
4) Ormai Pac-Man può essere considerato un personaggio storico nel mondo dei videogiochi, visto che a distanza di anni continua a far parlare di se e ad accendere polemiche. Anche se ti ha rotto le ... devi ammettere che la sua fama non è di certo immeritata.
5) Se dovessimo recensire tutti i giochi che appaiono mensilmente otterremmo una rivista di sole prove, per cui...
A proposito delle cartucce per il tuo Intellivision devi sapere che in giro non si trova più molto soprattutto perché le varie ditte preferiscono dedicarsi a settori più stabili e economicamente redditizzi (computer, hardware più sicuri).

BEAUTY & VIDEOGARA

Possiedo la cassetta Beauty & Beast dell'Imagic e ho un problema con la videogara.
Per partecipare con questa cartuccia bisogna superare i grattacieli o accumulare punti?

Bit Bit Leonardo Raso

Per Beauty & Beast dell'Imagic è necessario superare più grattacieli possibili (e contemporaneamente accumulare punti).
Meditate, videogiocatori, meditate...

COLECO CONTRO SPECTRUM

Siamo due ragazzi, Emanuele e Federico, rispettivamente possessori di un ColecoVision e uno Spectrum. Da quando abbiamo fatto questi acquisti siamo entrati, per così dire, in

collisione perché Federico afferma che lo Spectrum è migliore della mia base sia sotto il profilo grafico che quello qualità-prezzo, mentre io, dopo aver osservato attentamente le capacità grafiche del mio Coleco, posso affermare con estrema sicurezza che ciò è un'idiozia (scusate, ma quel che va detto va detto).
Vi preghiamo perciò di darci il vostro parere, almeno terminerà questa lunga "lite".

Emanuele & Federico, Livorno

Quando in redazione arrivano lettere di questo genere non sappiamo mai che pesci prendere.
È assolutamente impossibile fare confronti fra una consolle e un computer perché sono due cose estremamente diverse. Possiamo solo affermare che la Coleco è una consolle fra le migliori con un'alta risoluzione grafica e con a disposizione cartucce gioco di tutti i tipi, e che lo ZX Spectrum è un home computer fra i più validi, che può essere usato, oltre che per giocare, in tanti altri modi.

DUBBI OLIMPICI

Mi chiamo Stefano e sono un ragazzo di 15 anni da non molto vostro lettore. Dopo aver letto su VG 16 che era stato raggiunto il milione a Hyper Olympic sono stato pervaso da molti dubbi: ci deve essere qualche trucco. Dopo il quadro del salto in alto ne esiste un altro in grado di dare molti punti?
Inoltre vorrei aggiungere qualcosa a proposito del gioco Circus Charlie: nel quadro del leone per vincere un pagliaccio è sufficiente saltare all'inizio tre volte tenendo il joystick tirato verso sinistra prima che arrivino i cerchi di fuoco.

Stefano Rastelli, Riccione

... Si può vincere il pagliaccio in maniera molto più semplice: basta saltare subito per quattro volte appena inizia il quadro del leone...

Pierpaolo Palombo, Bari
Dante Pieri, Firenze
Mauro Bonaldo, Lido di Venezia
Alessandro Natali, Milano

Risolviamo subito il primo dubbio di Stefano: esistono in circolazione dei modelli di Hyper Olympic che offrono la possibilità di ripetere tutto il ciclo di gare all'infinito, aumentando le misure minime di qualificazione (dopo il terzo sono sempre le stesse: 10"00 nei 100 metri, 9.00 metri nel lungo, 90.00 metri nel giavellotto e così via), per cui non è un grande problema raggiungere il milione, basta fare una dozzina di cicli.
Per quanto riguarda il trucco di Circus Charlie è veramente sorprendente la capacità dei nostri lettori: come potete vedere ci scrivono da tutta Italia; ricordiamo solo che, come abbiamo già detto in PST, PSSST... del numero di VG 19, il trucco non funziona sulle macchine modificate; se ne trovate una originale, fortunati voi...

VIDEOAMICI CERCASI

Mi piacerebbe corrispondere con chi, come me, possiede un Commodore VIC 20.

Massimo Icardi - Via G. Maccio, 26B - Sarissola 16010 (GE)

Vorrei far parte di un videoclub

Ferruccio Gatti - Via Mura del Prato, 2/25 - Genova

Cerco videoamici

Alberto D'Elia - Via A. De Leo, 3 - 84100 Salerno

TERRESTRIAL INVADERS

Sono un ragazzo di 13 anni e vorrei rivolgervi alcune domande.
1) Ho da poco comprato il Super Charger della Starpath e non sono riuscito a vedere i Previev di altri giochi contenuti nella cassetta "Phaser Patrol" vi sarei grato se mi diceste come fare.
2) Qual è la memoria RAM della consolle Intellivision e quella del VCS.
3) Perché nessuno ha mai pensato di creare un videogioco in cui siano i terrestri gli invasori e non gli alieni.

L. Silvestri

1) È semplicissimo. Una volta caricato il gioco, spegni la consolle, riaccendila e poi fai partire nuovamente il nastro dal punto in cui si è fermato.
Si caricherà così il previen di "Mindmaster".
Se ripeterai le stesse operazioni una seconda volta, apparirà il previen di "Fireball".
2) La memoria RAM della consolle Intellivision è di 708 bytes mentre quella dell'Atari VCS è di 128 bytes. Contento?
3) E chi l'ha detto che nessuno ci ha pensato. Laser Blast dell'Activision rappresenta proprio la situazione da te descritta. In realtà, non sappiamo se gli invasori sono terrestri o alieni, fatto sta che invadono, cioè attaccano, invece di difendersi.

COME MAI...?

"Per quale motivo il record nazionale di Xevious è solo di 500.000 punti, quando voi in VG 13 in PSS, PSSS a pag 90 avete scritto di aver avuto il piacere di vedere coi vostri occhi giocatori milanesi passare i 3 milioni di punti?"

Andrea Losole, Milano

"Vorrei sapere come mai a Dig Dug nella classifica dei record non c'è scritto alcun punteggio, forse nessuno scrive? (il mio record è 592.860 punti)".

Giuseppe Cacia, Cuneo

"Nella vostra classifica dei record ci sono giochi sconosciuti (Scrambled Egg, Joust, Pooyan, The Pit, Vastar, ec....), mentre ce ne sono di più belli che non sono ancora stati inseriti (Sinistar, Megazone, ecc...)".

Davide Serio, Bologna

Il problema di questo tipo di lettere (queste sono solo un campione) ha un nome: PARTECIPAZIONE! O, meglio, mancanza di partecipazione. Se vi piace un gioco, anche se fate solo 100 punti, prendete una copia di VG ritagliate il tagliando posto a fine rivista (o fatevi un centinaio di fotocopie, così non ci pensate più...), compilatelo e speditecelo.
Non potete pretendere che sguinzagliamo un nugolo di incaricati per tutta Italia in cerca dei MEGARECORD: l'iscrizione all'AIVA dovrebbe costare allora 1 milione, non 10.000 lire... Noi ci siamo buttati, ci stiamo impegnando con tutte le nostre forze e i risultati si cominciano a vedere: basta guardare l'AIVA SCOREBOARD.
Quindi chi non vuole rimanere indietro deve decidersi e fare dei FATTI: a buon intenditore poche parole...

A DOMANDA RISPONDE

Perché le cartucce Coleco compatibili Mattel non hanno una buona grafica?
Ovviamente un giudizio di questo tipo è prettamente soggettivo comunque è normale che le cartucce Coleco per Mattel non abbiano la stessa qualità grafica di quelle per Coleco visto che la base Coleco possiede ben 16 Kbytes contro i 708 dell'Intellivision.

Che fine ha fatto la cartuccia Motocross per l'intellivision?
Già nel lontano 1982 in molti cataloghi Mattel si parlava dell'imminente uscita di questa cartuccia ma evidentemente era ancora in fase iniziale di studio dato che in seguito non se ne è saputo più niente e tantomeno se ne sa qualcosa ora.

Cosa sono le cartucce a "luce rossa"?
Le cartucce a "luce rossa" prodotte dalla Play Around sono cartucce particolari perché contengono giochi riservati ad un pubblico adulto. Per di più sono cartucce "doubleender", cioè con due giochi.

Quando su una cartuccia appare la scritta per Colecovision e Adam vuol dire che per utilizzarla bisogna avere l'Adam?
Soltanto nel caso in cui sulla cartuccia ci sia scritto solo per Adam funzionerà esclusivamente su quel computer, in tutti gli altri casi la si può utilizzare su entrambi i sistemi.

Sono arrivate in Italia altre consolle oltre a quelle che già conosciamo?
Purtroppo no! Se per l'Atari 5200 le probabilità sono ormai del tutto inesistenti qualche speranza rimane ancora per l'Atari 7800. Al momento però non possiamo confermarvi niente. Continuate a seguirci e avrete ulteriori informazioni in merito.

Quanti K Bites possiedono l'Atari, l'Intellivision e la base Colecovision?
La base Colecovision dispone di 16 Kylobytes di memoria RAM cioè di memoria attiva, mentre la base Intellivision dispone di 708 bytes e infine la base Atari dispone di 128 bytes.

Vorrei sapere da che ditta è distribuito il comando Point Master Quick per Intellivision?
È distribuito dall'Audist con sede al Centro Direzionale - Palazzo n. 1 - Strada 6 20900 Milano Fiori - Rozzano - tel. 02/8243451. Il prezzo del joystick è di £. 29.000.

Tanti saluti a Pietro che si ricorda di noi anche alle Hawaii. (Beato lui!).

Le clas

HIT G

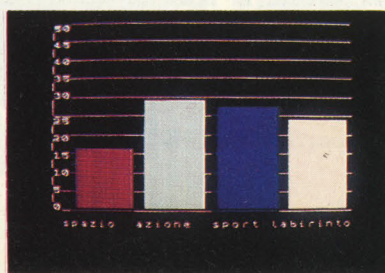
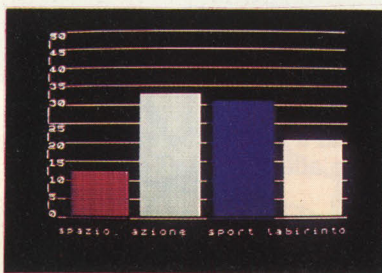
HIT GAMES ZOOM

LETTORI	NEGOZI
GIOCHI SPAZIALI	
1) Zaxxon	1) Wing War
2) Wizard of Wor	2) Zaxxon
3) Wing War	3) Beamrider
4) Moon Sweeper	4) Moon Sweeper
5) Space Fury	5) Space Fury
GIOCHI D'AZIONE	
1) Pitfall II	1) Bump'n Jump
2) Dracula	2) Master of the Universe
3) H.E.R.O.	3) Cabbage Patch Kids
4) Q*Bert	4) Pitfall II
5) Pitfall I	5) Pitfall I
GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA	
1) Decathlon	1) Rocky
2) Pole Position	2) Decathlon
3) Enduro	3) Pit Stop
4) Tennis	4) Enduro
5) Soccer	5) Pole Position
GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA	
1) Burger Time	1) Popeye
2) Donkey Kong	2) Mr. Do
3) A.D. & D.T. of Tarmin	3) A.D. & D.T. of Tarmin
4) Popeye	4) Miner 2049er
5) Mr. Do	5) Crystall Castle

VIDEOGIOCHI HIT

SECONDO I NOSTRI LETTORI

1	•	—	**Bump'n Jump**	**Mattel**
2	•	—	Rocky	Coleco
3	•	—	Wing War	Imagic
4	↓	1	Decathlon	Activision
5	•	—	Popeye	Parker
6	•	—	Master Universe	Mattel
7	↓	5	Mr. Do	Coleco
8	↑	13	A.D.D.T. of T.	Mattel
9	•	—	Miner 2049er	Micro Fun
10	↓	4	Pit Stop	Epyx
11	•	—	Cabbage Patch K.	Coleco
12	↓	2	Pitfall II	Activision
13	•	—	Zaxxon	Coleco
14	•	—	Mario Bro's	Atari
15	↓	9	Crystall Castle	Atari

Questo mese le nuove entrate sono tantissime. Tornano Mario Bro's e Zaxxon rispettivamente al 14° e 13° posto, mentre Bump'n Jump e il favoloso Rocky si conquistano il 1° ed il 2°. Popeye torna a lanciar pugni e mangiar spinaci in 5ª posizione.

ificheˀ

AMES

I QUINDICI PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

1	•	—	**Burger Time**	**Mattel**
2	↓	1	Decathlon	Activision
3	↓	2	Pitfall II	Activision
4	•	—	Zaxxon	Coleco
5	•	—	Dracula	Imagic
6	•	—	Popeye	Parker
7	↑	8	Pole Position	Atari
8	•	—	H.E.R.O.	Activision
9	↓	7	Q*Bert	Parker
10	↑	15	Donkey Kong	Coleco
11	↓	3	Pitfall I	Activision
12	↓	6	Enduro	Activision
13	•	—	River Raid	Activision
14	•	—	Tennis	Mattel
15	•	—	Mission X	Mattel

I nostri lettori questo mese sono stati decisissimi, a furor di tagliandi Burger Time Intellivision torna 1°.
Decathlon recede, ma i "colpi" a suo vantaggio sono tanti. Notevole il rientro di Dracula in 5ª posizione.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

1	↑	6	**Dragon's Lair**
2	=	2	Hyper Olympics
3	↓	1	Circus Charlie
4	↑	7	Fire Fox
5	•	—	Galaxy Ranger
6	↑	15	Pole Position II
7	↑	10	Exciting Soccer
8	↓	4	Mario Bro's
9	↑	14	Up and Down
10	↓	9	Lady Bug
11	•	—	Gyruss
12	•	—	Dig Dug
13	↓	11	Donkey Kong III
14	•	—	Tron
15	•	—	Q*Bert

Come non detto... il mese scorso pareva che i VG al laser non piacessero, ma questo mese Dragon's Lair ha una ripresa formidabile e torna al 1° posto.
Fire Fox in 4ª posizione e lo spettacoloso Galaxy Ranger, nuova entrata, in 5ª posizione.
Fanalini di coda, seppur in rientro, Tron e Q*Bert.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

1	=	1	**Hyper Olympics**
2	↑	12	Dragon's Lair
3	•	—	Exciting Soccer
4	•	—	Pole Position II
5	↓	3	Popeye
6	↑	15	Q*Bert
7	↑	11	Burger Time
8	↑	9	Zaxxon
9	↑	10	Xevious
10	•	—	Donkey Kong III
11	↓	2	Pole Position
12	•	—	Gyruss
13	•	—	Lady Bug
14	•	—	Tron
15	•	—	Dig Dug

I nostri lettori invece continuano ad allenarsi al Decathlon, chissà che bicipiti sviluppati, mentre Dragon's Lair ha una ripresa notevole di 10 posizioni.
New entry con Exciting Soccer al 3° posto mentre vecchie glorie come Gyruss, Lady Bug, Tron e Dig Dug nelle ultime posizioni.

MILANO NEWS

È tempo di nuove sale giochi a Milano.
Il 29 settembre, alle ore 17, è avvenuta l'inaugurazione di ASTRAGAMES; come dice il nome si tratta di una sala giochi cosmica "sorta dalle ceneri" del Trianon, gloriosa sala da ballo (in Galleria De Cristoforis): seicento metri quadrati occupati da ben centoventicinque videogiochi, più una decina di flipper parlanti e altri giochi elettronici.
Per capire che le cose sono state fatte veramente in grande è sufficiente cominciare dall'ingresso: la scalinata che porta alla sala vera e propria è "costeggiata" da una serie di pannelli luminosi con gigantografie di alcuni videogiochi. Finite le scale ci troviamo di fronte ad una visione fantascientifica: una enorme cupola d'acciaio sormonta tutta la sala (ha una funzione doppia: estetica ed acustica), nella quale i videogiochi sono disposti a mo' di cerchio... Sembra di essere in un disco volante.
La gamma dei giochi è logicamente molto vasta, dai giochi più "navigati" alle ultime novità, delle quali sono disponibili più esemplari; non manca un fornitissimo bar-paninoteca per ristorarsi tra una partita e l'altra e una toilette divisa in due settori, per dimostrare che all'Astragames credono anche alle videogiocatrici.
Del resto che non siano più solo i maschietti a frequentare le sale giochi lo si può constatare in più parti: basta offrire un'ambiente invitante e le ragazze dimostrano di non aver nessuna remora nel divertirsi videgiocando (spunta già qualche campionessa qua e là...).

Un esempio lo si può avere da un'altra sala giochi sorta recentemente in P.za S. Stefano 12. Al contrario di Astragames, questo è un ambiente piccolo, ma tranquillo: una trentina di videogiochi disposti in due salette molto intime.
Per il momento la conoscono in pochi, ma tra questi si possono trovare dei veri e propri campioni: non per niente qui sono stati stabiliti ben quattro record italiani!

SOFT DORATO E AMERICANO

Il catalogo di software della U.S. Gold è da poco ufficialmente distribuito in Italia.
Importatore e distributore esclusivo è la Giucar Record di Bologna, già specializzata nell'importazione di dischi.
La U.S. Gold, nonostante il nome, è una società inglese nata con l'intento di tradurre e distribuire sul mercato i migliori titoli americani, mettendoli sul mercato a prezzi concorrenziali rispetto agli originali direttamente importati dagli Stati Uniti.
Proprio per questa sua possibilità di scegliere le case di software e i titoli che più preferisce sul vasto mercato americano, la U.S. Gold ha un catalogo ben fornito, comprendente molti nomi prestigiosi.

U.S. GOLD
All American Software

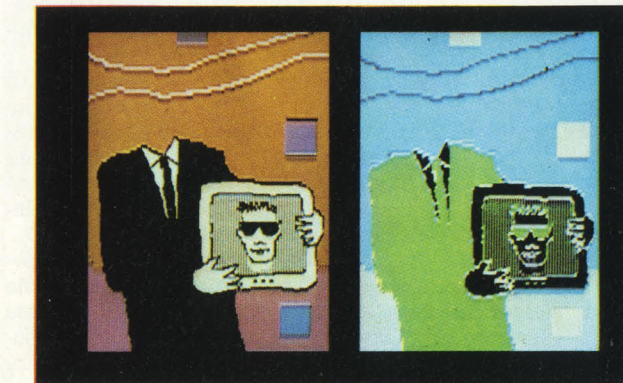
Case come la Datasoft, la Synapse, la Sega, la Microprose, la Access e altre sono ora disponibili in Italia attraverso la U.S. Gold-Giucar Record.
Tra i titoli del catalogo U.S. Gold figurano giochi come Beach Head, Solo Flight, Zaxxon, Blue Max, The Dallas Quest, Bruce Lee, Pooyan, Buck Rogers, Congo Bongo, Battle of Normandy e molti altri ancora.

I giochi sono compatibili con i computer Commodore 64, Atari e prossimamente anche ZX Spectrum.
Quasi tutti i titoli sono disponibili su cassetta e disco. Per informazioni sul rivenditore dei titoli U.S. Gold nella vostra città potete rivolgervi direttamente alla Giucar Record al seguente indirizzo: Via Collamarini, 26, 40138 Bologna - Tel. 051/532285.

NOVITÀ ACTIVISION

Varie le novità Activision per il prossimo periodo natalizio, tutte per i possessori di un home computer.
Per gli Atariani escono EXPLORER, TOY BIZARRE, una specie di Mario's Brother in una fabbrica di giocattoli, e WONDER BOLT. Tutti su cartuccia al prezzo di 85.000 l'uno.
Per i Commodoriani invece tutte cassette: CLEAN UP, GHOST BUSTERS, tratto dal film da poco uscito anche in Italia 'A caccia di fantasmi', MEXAGON, PROG TANK, e il già nominato Wonder Bolt. Il prezzo delle cassette dovrebbe aggirarsi sulle 32.000 lire.
In versione Spectrum Toy Bizarre, Wonder Bolt, e Mexagon e l'originale ARABIAN NIGHT. Più a buon mercato le cassette per il Sinclaire che costeranno intorno alle 29.000.

PRIMO CONCORSO NAZIONALE DI COMPUTER ART

Lanciato dalla rivista Frigidaire in collaborazione con la Lega Informatica ARCI, è nato il primo concorso italiano di computer-art che si rivolge a tutti gli artisti e disegnatori italiani che lavorano sui computer. Le immagini possono essere di qualunque tipo, singole o in sequenza, e vanno inviate alla redazione di Frigidaire su audiocassetta o su dischetto accompagnate da una diapositiva dello schermo.
Per favorire la più ampia partecipazione, Frigidaire mette a disposizione una serie di routine grafiche realizzate per lo Spectrum e il CBM 64, che invia a chi ne fa richiesta o in listato o su audiocassetta.

Per informazioni telefonare il lunedì dalle 15 alle 19 allo 06/3579295 e chiedere di Cantarini.

PASSO LA MANO

Chi a New York possiede un Commodore 64 può ora giocare con un partner a scacchi, o back gammon o a battaglia navale, basta che possieda un modem telefonico e si colleghi al Play Net un servizio che offre per 50 dollari un pacchetto di software e novanta minuti di gioco.
Il pacchetto comprende; oltre ai giochi già citati, anche il bridge, la dama, hangman.
Finiti i minuti inclusi nel prezzo iniziale il servizio continua con un abbonamento mensile di 6 dollari al mese più due dollari per ogni ora di uso.
Basta partite in solitario contro una fredda macchina calcolatrice quindi, ma appassionanti sfide con avversari in carne ed ossa.

LADRI DI PROGRAMMI

Con colletti bianchi si intende. Parliamo di quella categoria di lavoratori che, impeccabili, ogni mattina nella loro camicia inamidata, vanno in massa negli uffici dei distretti commerciali e precisi impiegati si siedono alle scrivanie piene di carte.
Nonostante la loro aria per bene, pare che siano da ricercare proprio tra questa categoria i responsabili della perdita di milioni di dollari da parte delle società americane che si vedono invadere i loro programmi e banche date da ladri di informazioni?
Che cosa rubano principalmente? Innanzitutto le 'mailing-list', cioè gli indirizzari, poi segreti commerciali, codici bancari, prezzi e strategie di marketing e dati di ricerche. Naturalmente tutto è reso più facile dall'uso del computer (sia dalla parte del derubato che del derubante, naturalmente): dal 1973 al 1983 i crimini assistiti dal computer sono duplicati e una delle zone più colpite è la Silicon Valley.
Per darvi un'idea dell'entità dei furti guardate un po' la tabellina qui sotto riportata!

Derubati	anno del furto	Perdita Stimata
EQUITI FUNDING	(1973)	210 MILIARDI DI DOLLARI
O.P.M. LEASING	(1980)	310 MILIONI DI DOLLARI
PENN CENTRAL	(1971)	110 MILIONI DI DOLLARI
U.S. ARMY	(1974)	85 MILIONI DI DOLLARI
SAXON INDUSTRIES	(1982)	53 MILIONI DI DOLLARI
GREENMAN	(1981)	50 MILIONI DI DOLLARI
CHILCOTT PORTFOLIO MANAGEMENT	(1977)	45 MILIONI DI DOLLARI
CENCO	(1974)	40 MILIONI DI DOLLARI
J. WALTER THOMPSON	(1981)	31 MILIONI DI DOLLARI
WELLS FARGO	(1981)	21 MILIONI DI DOLLARI

COMPUTERIA

Sono nati negli Stati Uniti i primi tre centri di 'affitto' di computer. Abbiamo messo tra virgolette questa parola perché potrebbe essere fraintesa: questi negozi – che si chiamano Easy Keys – mettono a disposizione del pubblico l'uso di un personal computer e del software di cui l'utente ha bisogno in loco. Un po' come le lavanderie a gettoni, uno va lì col suo bucato, mette il gettone, lava e asciuga la biancheria e poi se ne va.
I computer offrono al pubblico programmi di word processing, personal finance e altri programmi di utilità, e naturalmente ogni macchina è dotata di tutte le periferiche necessarie. Il costo di utilizzo varia dai 4 ai 6 dollari all'ora.
Per la fine di questo mese, Howard Weiner ideatore e direttore del progetto Easy Key, prevede l'apertura di altri tre centri in altrettante città diverse e pensa che per la fine dell'anno prossimo possano esserci dai 60 ai 70 centri.

LASERGAME DA CASA

Parafrasando il titolo di un film della saga di Guerre Stellari si potrebbe dire che Rick Dyer ha colpito ancora. Rick Dyer, per quelli di voi che non se lo ricordano, è l'ideatore di Dragon's Lair e colui che ha realizzato la parte tecnica del gioco.
Ora, forte di quell'esperienza, Dyer ha creato il primo lasergame interattivo da casa.
Il sistema si chiama Halcyon e presenta due caratteristiche rivoluzionarie: il controllo e la sintesi vocale. Secondo Dyer, "Halcyon rappresenta la fine della mentalità del joystick. Nel nostro sistema, la coordinazione occhio-mani non è necessaria, contano invece la logica e l'istinto di sopravvivenza".
Halcyon ha un vocabolario di oltre duecento parole e può imparare qualunque altra parola il giocatore decida di insegnarli. Il sistema incorpora inoltre una forma di intelligenza artificiale.
Grazie all'utilizzo dei videodischi le immagini grafiche dei giochi che "girano" su Halcyon sono nettamente superiori a quelle dei tradizionali videogiochi. Immagini dal vivo e cartoni animati alla Dragon's Lair costituiscono la grafica dei giochi Halcyon.
Attualmente sono pronti soltanto due titoli, ma ve ne sono già in preparazione altri tre.
I primi due titoli sono: Thayer's Quest, un'avventura di 90 minuti che tratta del viaggio di un giovane eroe in un fantastico regno della magia alle prese con un antico maligno, e The Spirit of the Whittier Mansion, il primo film-gioco dell'orrore interattivo che vede due sposi novelli alle prese con i fantasmi di una casa abitata da strane presenze.
Gli altri tre titoli in preparazione sono: Shadow of the Stars, nella quale il giocatore comanda un'astronave stellare in un viaggio attraverso il sistema solare; Orpheus, un'avventura nel mondo sotterraneo tra eroi e dei della mitologia greca; e Voyage to the New World, la ricerca dell'esploratore John Cabot, perdutosi nella selvaggia vastità del continente nord-americano nell'era di Cristoforo Colombo.

NUOVI COMPUTER AL SIM HI-FI - IVES

Quattro nuovi computer hanno fatto la loro comparsa al SIM HI-FI - IVES e saranno tra breve (probabilmente già mentre leggete queste righe) disponibili sul mercato italiano.
Si tratta di due computer MSX della Sony, un nuovo MSX della Spectravideo e il Laser 3000 della V Tech di Hong Kong.
La serie MSX Sony, denominata Hit Bit, comprende i modelli HB-55P e HB-75P.
L'HB-55P ha una memoria ROM di 32 K e una RAM di 16 K, mentre l'HB-75P ha la ROM di 32 K e la RAM di 64 K.
Entrambi hanno una risoluzione grafica di 256 × 192 punti a 16 colori e tre generatori di tono con una gamma di 8 ottave incorporati, che permettono di creare musica ed effetti sonori ottenendo tre differenti voci simultaneamente.
Inoltre, entrambi i modelli incorporano direttamente nella macchina un Data Bank personale, progettato in modo che le informazioni possano essere convenientemente stampate e/o archiviate nella cassetta o nella Data Cartridge da 4 K.
L'HB-75P è infine in grado di interfacciarsi con il Micro Floppy Disk Drive, HDB-50.
L'HB-55P ha l'uscita RF per il collegamento al televisore, mentre l'HB-75P ha, oltre all'uscita RF, una uscita RGB per il collegamento a un monitor.
La Sony ha in catalogo anche una serie di titoli di software, sia applicativi che educativi e ricreativi.
Tra i titoli applicativi figurano un wupì (word processor), un programma per la gestione dei dati e un programma per la creazione di biglietti d'auguri, lettere e intestazioni.
Tra i programmi gioco vi sono titoli come Juno First, Avventura Antartica, Atleticlandia, Car Jamboree e Crazy Train.
Il nuovo modello Spectravideo, denominato SVI-728, ha una memoria ROM di 32K e una RAM di 80 K espandibile.
La risoluzione grafica è di 256 × 192 punti e una serie di 32 sprite programmabili consentono di creare immagini grafiche in movimento.
Tre canali sonori con 8 ottave per canale offrono una versatilità audio di tutto rispetto.
La tastiera comprende 90 tasti tipo macchina da scrivere, una tastiera numerica e 10 comandi di funzione programmabili.
L'SVI-728, come gli altri computer della serie SX Spectravideo offre notevoli possibilità d'espansione.
Tra le periferiche già in commercio o di prossima disponibilità vi sono: un disk drive SVI-707 con capacità di memoria di 320 K, una cartuccia SVI-727 per trasformare il computer in terminale professionale con visualizzazione di 80 caratteri per riga, un modem SVI-737 con interfaccia RS-232 e velocità di trasmissione dati 0-300 baud, una cartuccia di espansione SVI-747 da 64 K e un registratore dati SVI-767. Il sistema MSX della Spectravideo è distribuito in Italia dalla Comtrad di Livorno.

Il Laser 3000, distribuito dalla Melchioni di Milano, è un nuovissimo computer della Video Technology (quella del Creativision). La particolarità del Laser 3000 è il fatto che può utilizzare direttamente il software dell'Apple II e offre quindi all'utente la più grande biblioteca di software del mondo.
Il Laser 3000 ha 64 K di memoria RAM e 24 K di ROM, una tastiera con 81 tasti, 8 tasti funzioni programmabili e sonoro a 4 canali. La risoluzione grafica è di 560 × 192 punti e lo schermo può visualizzare sia 80 che 40 colonne da 24 righe.
Incluse nella macchina sono inoltre l'interfaccia parallela Centronics e l'interfaccia per il registratore.
Se espanso, il Laser 3000, può essere usato come un sistema "full function" con 4 disk drive, stampante, penna luminosa, monitor a colori ad alta risoluzione e 192 K di memoria RAM.

DUE NUOVI COMMO

ADDIO VECCHIO VIC!

Memoria quadruplicata, 40 caratteri per riga, gestione video a finestre, BASIC esteso, una manciata di tasti nuovi, ecco il Commodore 16 che manda in pensione il suo predecessore VIC 20, di cui conserva l'aspetto ma non la compatibilità.

Il nuovo Commodore 16 è un home computer progettato per chi si avvicina per la prima volta al mondo dell'informatica: è semplice da usare e da programmare, ma assai più completo del vecchio VIC.
La tastiera professionale di dimensioni standard è la stessa del VIC 20 e del Commodore 64, due degli home computer più diffusi in Italia. Oltre ai normali tasti di funzione sono stati aggiunti quattro tasti per il controllo del cursore.
Il linguaggio Basic versione 3.5, incorporato nella memoria Rom, è stato arricchito rispetto al VIC 20 e comprende oltre 75 comandi per la gestione completa delle capacità grafiche e sonore.

Il nuovo tasto di Help si dimostra utilissimo in fase di sviluppo dei programmi Basic, perché permette di evidenziare le linee contenenti gli errori di sintassi, individuando le singole istruzioni inesatte. La Commodore ha preparato una serie di corsi di programmazione basati su manuali e software di facile impiego.
La didattica è un settore in cui il Commodore 16 si muove con disinvoltura, grazie all'impegno della casa madre e della sua filiale italiana. Naturalmente il Commodore 16 è anche una consolle per videogiochi, con due ingressi per joystick, grafica ad alta risoluzione a 121 colori e due generatori di suono incorporati.

LA SCHEDA TECNICA

Memoria PLUS 4: *64K Ram standard di cui 60K utilizzabili in Basic dall'utente.*

Memoria C 16: *16K standard di cui 12K utilizzabili in Basic dall'utente.*

ROM *32K Rom standard (compresi sistema operativo e interprete Basic) più 4 programmi di utilità incorporati.*

Microprocessore *7501 con clock da 0.89 a 1.76 MHz.*

Video *40 colonne per 25 righe di testo.*

Colori *121 colori (15 colori di base con 8 gradazioni più il nero).*

Set di caratteri *Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli.*
Caratteri in negativo e lampeggianti.
Set di caratteri grafici Pet Commodore.

Display mode *Caratteri di testo.*
Grafici in alta risoluzione e in multicolor.
Testo in schermo diviso/grafici in alta risoluzione o in multicolor.

Risoluzione grafica *320×200 pixel*

Suono *2 generatori di suono oppure 1 generatore di suono e un generatore di rumore bianco. 9 livelli di volume per le due voci.*

Le periferiche
SFS 481 unità a disco veloce • C 1542 unità a disco • C 1531 registratore a cassette • MCS 801 stampante a matrice a 7 colori • MPS 802 stampante a matrice • DPS 1101 stampante a margherita "letter quality" • C 1520 stampante/plotter a 4 colori • C 1703 monitor a colori.

Altre periferiche *Commodore Plus/4 funziona anche in collegamento con l'unità a disco C 1541, con la stampante a matrice C 1526 e con il monitor a colori C 1701.*

Dimensioni PLUS 4: *Altezza: mm 66,7 • Larghezza: mm 422,3 • Profondità: mm 238,1*

Dimensioni C 16: *Altezza: mm 76,2 • Larghezza: mm 406,4 • Profondità: mm 203,2*

Alimentazione di rete *220-240 volts AC, 50-60 Hz con alimentatore esterno.*

Consumo *8,5 watt massimo*

Colore *Grigio antracite*

Prezzo PLUS 4: *Lire 975.000*

Prezzo C 16: Lire 289.000

PER CHI VUOLE MOLTO DI PIÙ

4 programmi incorporati, memoria quasi raddoppiata, BASIC esteso alla grafica e al suono, il Plus 4 è la versione evoluta del Commodore 64, che resta in produzione, ed è compatibile con il nuovo Commodore 16.

Commodore Plus/4 è il computer che amplia l'orizzonte dell'home computer. Il suo nome deriva dai quattro programmi applicativi incorporati nel computer e immediatamente disponibili al momento dell'accensione. Il software è contenuto nella memoria Rom del Commodore Plus/4 e si richiamano con la semplice pressione di un tasto.

Il software integrato del Commodore Plus/4 comprende le applicazioni più diffuse e più utilizzate nell'attività quotidiana: un programma di word processing per scrivere lettere e relazioni, un foglio elettronico per la pianificazione finanziaria, un database per la creazione e la gestione di un archivio e un pacchetto di business graphics per visualizzare sotto forma di diagrammi e istogrammi i complessi dati memorizzati. Questi i quattro programmi:

File Manager
Permette di raccogliere, memorizzare, riordinare e richiamare informazioni di qualsiasi genere: dagli indirizzi per una mailing list agli articoli di un inventario, agli elementi di un elenco personalizzato, alle ricette di cucina. Il programma offre la possibilità di riordinare e riorganizzare le informazioni raccolte per creare lettere personalizzate, etichette per spedizioni, rapporti e tabelle. Inoltre il File Manager è uno strumento flessibile adatto per qualsiasi applicazione personale, e non costringe chi lo usa a imparare complicate tecniche di programmazione per ottenere operazioni complesse.

Spreadsheet
È un foglio elettronico incorporato che esegue automaticamente calcoli e ricalcoli su dati numerici soggetti a continue variazioni. È l'ideale per preparare proiezioni finanziarie, bilanci familiari o aziendali, analisi di budget e per la pianificazione in generale.
Ogni volta che un dato varia, il computer ricalcola istantaneamente tutti i dati correlati, fornendo i nuovi valori per l'intero foglio di lavoro.

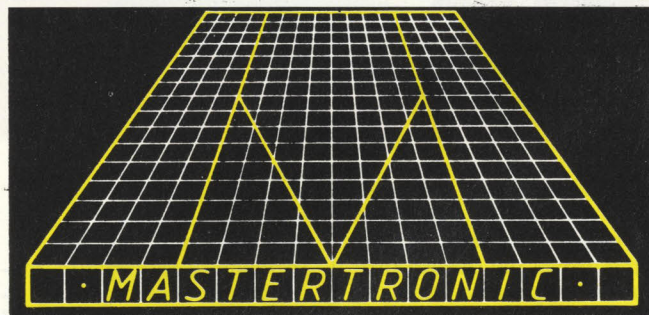
Wordprocessor
Permette di creare lettere, relazioni, rapporti e documenti scritti di qualsiasi tipo con grande facilità. I testi possono essere memorizzati su disco e corretti più volte prima di procedere alla stampa su carta. Il programma è collegato con lo Spreadsheet e può richiamare tabelle di dati da includere in un documento scritto, consentendo una integrazione tra programmi diversi.

Graphics
È anch'esso incorporato nel Commodore Plus/4 ed è integrato con il foglio elettronico. Permette di visualizzare sotto forma di grafico i dati inseriti nello Spreadsheet, per realizzare un sistema completo di business graphics. 12 comandi Basic aggiuntivi rendono semplicissima la creazione di programmi grafici personalizzati, che possono essere memorizzati su nastro o su disco. Con Graphics il Plus/4 è in grado di disegnare cerchi, rettangoli e complesse figure geometriche, colorarle a piacere e includerle nei testi scritti con il word processor.
I programmi incorporati possono condividere e scambiare le informazioni memorizzate dal computer. Inoltre, l'opzione di "screen window" permette di utilizzare due programmi contemporaneamente visualizzandoli entrambi sullo schermo.
Queste caratteristiche fanno del Commodore Plus/4 una macchina più vicina alle attività professionali, e, visto che i computer si stanno diffondendo nel mondo della scuola, il Plus/4 ha tutte le caratteristiche per costituire un buono strumento per gli studenti.
Il Basic esteso, incorporato nella Rom, offre oltre 75 comandi di programmazione, compresi quelli per gestire grafica e suono.
In ambiente domestico, le possibilità di utilizzo del Plus/4 sono numerose. Grazie al software integrato, computerizzare il bilancio familiare, la corrispondenza personale e l'archiviazione di dati diventa molto più semplice, mentre le aumentate potenzialità grafiche e sonore del Plus/4 trasformano il computer in una valida consolle per videogiochi.
In aggiunta al software sviluppato espressamente per questo computer, Commodore Plus/4 può utilizzare anche i programmi scritti per il Commodore 16.

ARCHIMEDE A USTICA

Ustica diventerà un centro di studio e diffusione della scienza informatica? Sono questi i progetti della Archimede Informatic in Progress che ha presentato l'iniziativa in un weekend di settembre nella bellissima isola di Ustica, a nord di Palermo.
Questa associazione – nata da un accordo tra la Fininvest la società finanziaria di Berlusconi, e la Italturist – si propone di trasformare l'isola siciliana in una struttura permanente di sviluppo delle giovani menti informatiche italiane al fine di creare anche in Italia un centro produttivo di soft.
Due sono le direzioni di questo programma: una di studio ad alto livello e una spettacolare di massa.
Il primo indirizzo prevede la realizzazione di seminari e convegni a cui parteciperanno studiosi universitari e produttori internazionali.
Il secondo indirizzo, invece, si rivolge più direttamente allo sfruttamento del più importante network televisivo privato italiano. È il mondo dello spettacolo che si incaricherà di ampliare e diffondere l'iniziativa in una settimana di 'festa dell'informatica' che si dovrebbe tenere nel prossimo mese di luglio.
Questa settimana dovrebbe articolarsi in tre momenti: uno espositivo – le aziende del settore avranno uno spazio apposito per presentare in anteprima le loro novità – uno informativo – ancora convegni e seminari – il terzo di animazione con momenti di spettacolo e di divulgazione sull'uso del computer nel cinema, televisione, ricerca scentifica, e l'ultimo momento – forse il più interessante – sarà la premiazione di un concorso di software – lanciato preventivamente in tutt'Italia – in cui verranno valutati i migliori programmi secondo diverse categorie.
Un grande festival del software, sembrerebbe, che unisce momenti di studio e ricerca ad altri spettacolari e informativi e che cercherà di coinvolgere, soprattutto attraverso la televisione, i giovani e il pubblico italiani.
Il calendario e il programma non sono stati ancora definiti ma verranno presentati prossimamente e se ci sarà un occasione importante per i nostri lettori ne daremo notizia immediata.

GLI INGLESI SBARCANO SUL CONTINENTE

È stata presentata al SIM-HI-FI-IVES di settembre una nuova società produttrice di software per home-computer: la Mastertronic, una società inglese di recente costituzione.
In Italia si presenta con un catalogo di 34 titoli tutti su cassetta in vendita al prezzo di L. 7.900 l'uno.
Sedici i titoli compatibili con il CBM 64, undici con il VIC e sette per lo Spectrum, tutti ideati da programmatori professionisti, la cui età media è di 20 anni.
Questi i titoli in versione compatibile con il CBM 64: DUCK SHOOT, un tiro all'anitra, VEGAS JACKPOT, SQUIRM, della serie pacmangia-uova, SPACE WALK, storia di un astronauta recupera-satelliti, BMX RACERS, una corsa motociclista, JUNGLE STORY, un'avventura nella giungla in compagnia di Mowgli, ORBITRON, BIONIC GRANNY, la storia di una terribile nonnina bionica a caccia di bambini, MUNCH MANIA, altro pac-simile, HEKTIK, un mondo sotterraneo popolato di mostri, SUB HUNT, una caccia sottomarina, SPECTIPEDE, una specie di Centipede.
Per il Vic 20 oltre al già menzionato Sub Hunt sono invece disponibili: PHANTOM ATTACK, una strenua difesa contro l'invasione dei fantasmi, 3D MAZE, siete per sbaglio capitati in un labirinto spaziale e..., UNDERMINE, SPACE SCRAMBLE, bisogna disintegrare il quartier generale alieno.
Sei titoli invece per lo Spectrum più il già detto Spectipede: BULLSEYE, tiro al bersaglio, TANK TRAX, una El Alamein piena di carri armati, GNASHER, protagonisti sono i fantasmi, inseguitori o inseguiti, WHODUNNIT, romanzo giallo, ALIEN KILL, dagli all'alieno!, RIFFLE RANGE, un tiro a segno contro delle file di animali.

NOVITÀ VIRGIN

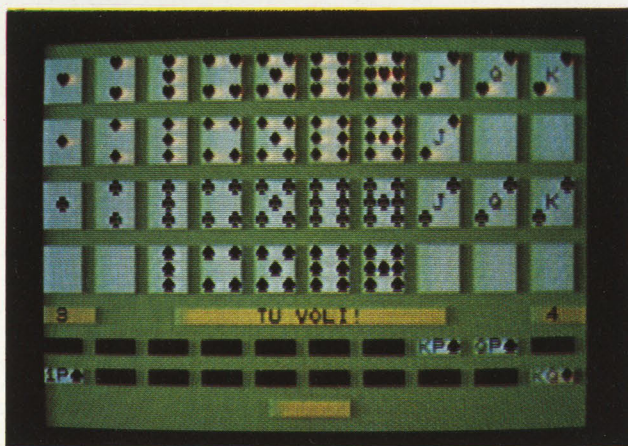
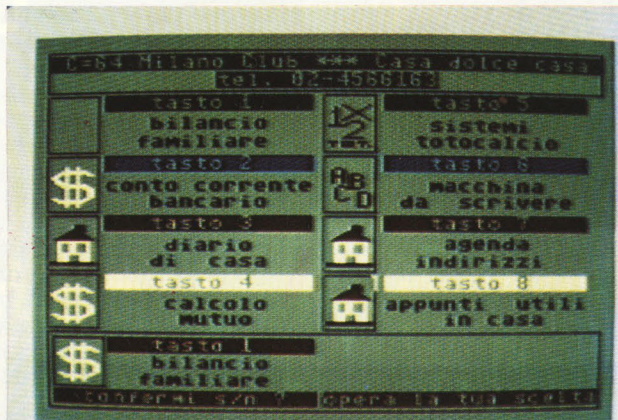
Sono quattro le novità autunnali della ormai famosa casa discografica che produce software: la seconda puntata di FALCON PATROL, TERRORIST e SORCERY per il Commodore 64 e poi STRANGELOOP – di cui già trovate le recensioni nelle pagine di questo numero di Giocomputer – per lo Spectrum.
Le avventure del vostro Falcon Fighter, il potentissimo elicottero da combattimento, si fanno ancora più impegnative: il nemico ha lanciato l'attacco finale e sta a voi impiegare bene i nuovissimi missili aria-aria e aria-terra di cui siete ora equipaggiati.
Il secondo gioco vi mette nei panni di un nucleo speciale, il cui compito è sgominare una banda di terroristi internazionali che minaccia di destabilizzare il potere. A vostra disposizione un elicottero armato fino ai denti.
SORCERY vi porta nell'antico medio evo pieno di maghi, streghe e forze magiche. Voi siete l'ultimo dei Grandi Stregoni e l'ultimo depositario dei poteri benefici che vi serviranno per riconquistare al male il territorio incantato.
Del gioco per lo Spectrum, Strangeloop, sorvoliamo questa breve presentazione per rimandarvi alla nostra rubrica di prove.

HOME SOFT HOME

Alla conclusione del SIM si sono anche chiusi il concorso Home Soft Home organizzato in collaborazione con il SIM HI FI IVES e dalla nostra, diciamo, consorella H.C. Lo stand era caratterizzato da un clima opposto alla confusione e rumorosità della caccia all'adesivo del resto del padiglione. Lungo i banchi i concorrenti silenziosi presentavano a quelli della redazione di HC – giudici e collaudatori dei programmi presentati in concorso – il loro sforzo creativo.

Vari i programmi presentati anche se molti soffrivano dell'inesperienza tipica degli autoditatta: conoscenza incerta o parziale della programmazione e poco metodo. Almeno una decina comunque erano programmi interessanti e particolari.

Nonostante il concorso avesse come tema "il computer è utile in casa" circa la metà dei programmi presentati si riferivano a programmi di gioco segno forse che il computer in casa occupa ancora un grande spazio di intrattenimento. Tra l'altro i programmatori di giochi che hanno presentato i loro lavori al SIM sono stati anche i più prolifici presentando più di un programma da loro realizzato.

All'interno dei programmi applicativi è interessante notare come un certo spazio sia dedicato ai programmi cosiddetti 'educational': programmi che aiutano magari anche col gioco ad apprendere le materie di studio: soprattutto la matematica, e un altro spazio a programmi applicativi utili anche per il lavoro. C'è poi una categoria di programmi, tra la quale appartiene il vincitore, che si potrebbe invece definire software integrato, cioè una serie di programmi diversi riuniti all'interno dello stesso menu che permette con facilità anche ai non esperti di muoversi tra i meandri della tastiera.

Ma vediamo brevemente i migliori:

Il primo – che ha vinto il premio messo in palio dalla Commodore di un monitor – è il programma CASA DOLCE CASA di C. Cerroni per il CBM 64 che comprende vari programmi: budget, con definizione e resoconto di entrate e uscite, agenda degli indirizzi, conto corrente, agenda degli appuntamenti e un sistema per il totocalcio.

Il secondo è Tecnigrafo di Andrea Borroni per Atari 800 che simula un tecnografo.

Un'altro, TUTTOCASA di De Grandis per il CBM 64 comprende Budget, agenda e CC.

ARREDO di L. Cova è invece un programma che aiuta a disporre, in una stanza data, mobili e ingombri.

DOMINO di Pennoncini è un gioco ben fatto del domino con le carte e si può giocare solo contro il computer.

Infine CALENDAR dei padre e figlio Corti – vi ricordate gli inventori del gioco degli spadaccini? – che è un programma per il VIC che è in grado di fare un calendario dal ? al ? completo di giorno, data e santo.

La giuria del concorso – rappresentata dalla redazione della rivista HC Home Computer – ha premiato il programma Casa Dolce Casa "per gli interessanti spunti che suggerisce. Il dischetto porta 8 programmi integrati tra di loro mediante dei funzionali menù; questo permette di utilizzare tutti i programmi senza fare mai ricorso a comandi Basic. In altre parole, chiunque può far uso dei programmi suddetti, pur non avendo nessuna dimestichezza con i computer".

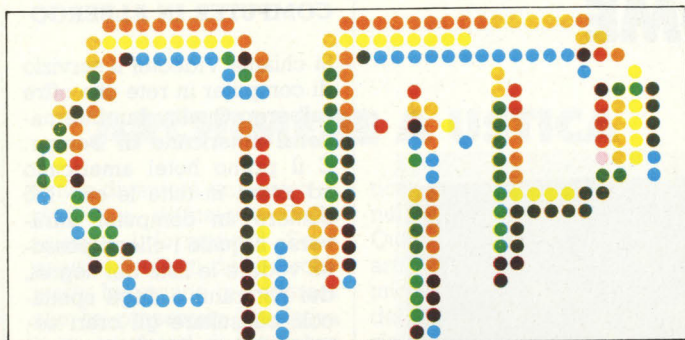
COMPUTER IN ALBERGO

Si chiama Videotel il servizio di computer in rete che offre l'albergo Quality Inn International americano di Denver. È il primo hotel americano ad avere in tutte le sue 125 camere un computer attraverso il quale i clienti possono vedere le liste dei negozi, dei ristoranti e degli spettacoli; consultare gli orari aerei; cercare le dislocazioni dei vari luoghi di incontri sportivi. Naturalmente i clienti, a richiesta, possono anche giocare ai videogiochi. Prossimamente verranno inserite nel servizio Videotel anche le quotazioni di borsa e le ultime notizie d'agenzia.

COSA FARE DI UN COMPUTER?

La società di ricerca newyorkese Link Resources ha condotto recentemente un indagine su oltre 4000 famiglie americane sull'uso e i desideri di chi possiede un computer in casa.

Questi alcuni dei dati raccolti dall'indagine:

- il tempo medio giornaliero di utilizzo della macchina è di due ore;
- il 70% dei possessori di un home computer posseggono anche una consolle per videogiochi;
- nel periodo di un anno il 50% degli intervistati spende per il suo computer meno di 300 $ (530.000 lire circa); il 20% ne spende dai 300 ai 1.000 (fino a 1.900.000 lire) e parimenti il 20% spende oltre i 1.000 $;
- circa il 13% intende comprare entro l'anno un nuovo computer: di questi il 40% vuole un Apple e il 25% vuole un IBM PC.

QUANDO IL PICCOLO È GRANDE

È questo il sottotitolo di una trasmissione della RAI andata in onda sulla seconda rete per tutto il mese di ottobre.
La trasmissione – che si chiama TG2 CHIP – quando il piccolo è grande – era un quiz varietà ideato da Stefano Gentiloni e Nello Cioffi della redazione milanese.
Era un programma particolare, di cui purtroppo al momento di andare in macchina abbiamo visto solo una puntata, che cercava con divertenti servizi e facili quiz di introdurre il telespettatore inesperto nel vasto e 'misterioso' mondo dell'informatica.
Lo schema della trasmissione – condotta in studio da Patricia Pilchard e Gentiloni stesso – era semplice e alternava servizi di informazione a quiz: I concorrenti erano ogni volta due coppie composte da due persone appartenenti alla stessa famiglia ma di generazioni diverse: figlio/nonna, nipote/prozia, ecc.
Ogni gruppo di domande a cui i concorrenti erano chiamati a rispondere vertevano sui servizi di attualità e di informazione mostrati precedentemente ad ogni round. In questo modo sia per i concorrenti che per il pubblico non era necessario essere degli esperti né dei maghi della tastiera: bastava seguire attentamente i vari servizi. Ogni domanda valeva tot punti in base ai quali i concorrenti dovevano scegliere per arrivare il prima possibile a 13: il numero magico che rappresenta chip.
Ogni puntata era accompagnata a latere dalla sfida che un campione di scopa, scelto di volta in volta dall'intrepida Patricia, lanciava al computer. Nella prima puntata il computer ha perso, chissà se in quelle successive si è un po' più impratichito.

BYTES

Cominciamo subito questo Bytes novembrino con un riferimento allo speciale Adventure pubblicato in questo numero. La Infocom, come le casate nobili di una volta, ha un motto. Sapete qual'è? Niente paura, eccolo: "Un essere umano non si erge mai così alto se non quando si abbassa per aiutare un piccolo computer". Sono pazzi questi della Infocom... Ci dicono i nostri informatori in USA che l'immarcescibile Atari 2600, il buon vecchio VCS, è ancora in produzione...
Tanto per restare in tema di vecchie glorie, un grosso distributore americano ha fatto notare che otto dei dieci titoli più venduti nei negozi che trattano titoli da lui distribuiti sono programmi della Texas Instruments per il TI 99/4A. Pur se abbandonato dalla casa madre, il TI continua a riscuotere i favori dei suoi irriducibili sostenitori... Le scuole per imparare il Basic stanno spuntando come funghi dopo un acquazzone. Ormai non è neanche il caso di segnalarle. Curiosa e originale è invece l'iniziativa della Torino Video, una società che produce e distribuisce videocassette preregistrate. La Torino Video ha infatti realizzato "il primo videocorso per imparare l'uso del computer", Master Basic, registrato su videocassetta. Realizzato a cura di Giancarlo e Roberto Donato, il videocorso è il primo tentativo del genere fatto in Italia... La software house inglese Melbourn House sta per giungere ad un accordo per la produzione di un adventure intitolato Lord of the Rings, cioè il Signore degli Anelli, il seguito al libro di Tolkien (e al programma della Melbourne House) The Hobbit. Il programma sarà realizzato, appena verrà firmato il contratto, dal top programmatore della Melbourne House, Philip Mitchell, già programmatore di The Hobbit, Mugsy e Sherlock Holmes.
Purtroppo il programma non sarà pronto che per la fine dell'anno prossimo, se non addirittura per i primi mesi dell'86. Infatti, visto che The Hobbit ha richiesto oltre un anno per essere realizzato è probabile che Lord of the Rings richiederà lo stesso tempo, se non di più...
Per restare in tema di software house inglesi, da Liverpool giunge la notizia che l'Imagine, una delle più affermate case di software inglesi, ha chiuso i battenti dichiarando bancarotta. I giochi della Imagine, che era cresciuta da due membri a 160 dipendenti in meno di un anno, continueranno ad essere venduti da altre case che hanno acquistato il rimanente catalogo della società...

CLASSIFICHE, CLASSIFICHE

Eccoci al solito appuntamento con Billboard.

1) **PITFALL II** ACTIVISION
2) **TARZAN** COLECO
3) **DECATHLON** ACTIVISION
4) **STAR TREK** COLECO
5) **Q-BERT** PARKER BROTHERS
6) **FROGGER** PARKER BROTHERS
7) **ROCK AND ROPE** COLECO
8) **REAL SPORTS BASEBALL** ATARI
9) **POLE POSITION** ATARI
10) **CENTIPEDE** ATARI
11) **STAR WARS** PARKER BROS.
12) **WARGAMES** COLECO
13) **BUMP'N' JUMP** COLECO
14) **RIVER RAID** ACTIVISION
15) **ANT-ARTIC ADVENTURE** COLECO
16) **BURGER TIME** INTELLIVISION
17) **FRENZY** COLECO
18) **SPACE SHUTTLE** ACTIVISION
19) **BUCK ROGERS** COLECO
20) **CONGO BONGO** SEGA
21) **MARIO BROTHERS** ATARI
22) **ROBOTRON** ATARI
23) **POPEYE** PARKER BROTHERS
24) **KANGAROO** ATARI
25) **H.E.R.O.** ACTIVISION

Niente cambia al primo posto, dove l'intrepido Harry PITFALL continua a imperversare con le sue avventure nelle Lost Caverns.
Novità invece nei primi otto posti. Per primo salutiamo FROGGER che, non solo è arrivato alla sua 100ª settimana di permanenza in classifica – evento da tramandare negli annali della storia dei TOP 25 – ma guadagna anche sette posizioni andando dal 13° al 6° posto.

GiG ELECTRONICS

SUPERNOVITA'!

LEONARDO

Il genio dei videogames. Leonardo è un gioiello dell'elettronica. In un blocco compatto e piacevole pulsantiera di comando, tastiera di controllo, griglia di inserzione cartucce incorporata e protetta. Programmi computerizzati a rendimento controllato con resa colore e riproduzione effetti sonori di alto livello. Alimentazione mediante trasformatore AC/CC 220/9V.

PHASAR Firenze

NUOVO MULTIGAME 6+1

Ancora più divertimento in una sfida sempre più appassionante. Provvisto di superschermo gigante il Nuovo Multigame è anche superaccessoriato: orologio, allarme, calendario, doppio cronometro. Funziona con due pile 1,5V «stilo» (incluse).

STAR FORCE

Il massimo del dinamismo e dell'azione in questo nuovo, eccezionale gioco, ben 4 livelli di difficoltà per una successione di 7 schermi in sequenza. Una sfida davvero appassionante. Funziona con 4 pile 1,5V «mezzatorcia» o con un adattatore AC/CC 220/6V 300 mA provvisto di jack femmina esterno positivo diam. mm. 5 e interno negativo diam. mm. 2.

CALCIO DOPPIO

Con questo eccezionale Gioco del Calcio elettronico puoi giocare contro un avversario o, da solo contro il computer.
Appassionante e imprevedibile, possiede un repertorio di giocabilità che riproduce in tutto e per tutto il "grande calcio", takles, finte, tiri da lontano, contropiede, il massimo del divertimento. Due livelli di difficoltà. Azione superrealistica. Funziona con 4 pile 1,5V tipo «stilo» oppure con un normale adattatore AC/CC 220/6V 300 mA provvisto di jack femmina esterno positivo diam. 5 mm., interno negativo diam. 2 mm.

L'AVVENTURA È L

Gli adventure games, i giochi d'avventura testuali o grafico-testuali, sono forse gli unici "videogiochi" dove il giocatore può vincere, cioè battere il computer.

In tutti gli altri videogiochi si può tutt'al più arrivare a punteggi stratosferici, giocare per ore e ore, ma prima o poi – a meno che la macchina non vada in tilt – bisogna inevitabilmente arrendersi.

Forse è proprio questo il loro fascino, la ragione, o almeno una delle ragioni del loro successo.

Lo scontro tra uomo e macchina ha, nei giochi d'avventura, un vincitore inequivocabile. E la soddisfazione di battere la macchina (anche se effettivamente lo scontro è tra il giocatore e il creatore del gioco) è ancora oggi impareggiabile, soprattutto se il gioco ci ha impegnato per settimane se non mesi.

Il successo degli adventure è esemplificato chiaramente dai dati di vendita: in USA e Inghilterra, i giochi d'avventura sono sempre in testa alle classifiche e sono, probabilmente, il genere con il maggior numero di titoli tra i programmi più venduti.

E in Italia? In Italia la popolarità degli adventure si scontra inevitabilmente con la difficoltà della lingua.

Infatti, tutti i giochi d'avventura (tranne alcune eccezioni) sono in inglese e questa obiettiva difficoltà va a sommarsi alla difficoltà intrinseca dei giochi stessi.

Ciò nonostante, stanno lentamente conquistando proseliti anche da noi e gli "avventurieri" italiani si stanno dimostrando sempre più abili nel risolverli (imparando, nel frattempo, anche un po' d'inglese).

È proprio per questo che VIDEOGIOCHI ha preparato lo "Speciale Adventure" che trovate nelle pagine seguenti.

È il nostro modo di dare una "spinta" ad un genere che rappresenta, attualmente, la forma più affascinante e seducente di giocomputer.

Abbiamo cercato di darvi una panoramica il più completa possibile del genere "adventure", anche se l'argomento è talmente vasto che ci vorrebbe un libro, non un mensile, per esaurirlo.

Nelle pagine che seguono troverete un articolo-intervista su due dei migliori creatori di adventure della Infocom, Mark Blank e Michael Berlyn, dei consigli su come affrontare e risolvere i giochi d'avventura, una breve ma interessante spiegazione su come crearli, alcuni consigli per superare punti critici di alcuni dei più popolari adventure e una rassegna di quelli che vanno per la maggiore.

Buona lettura.

AVVENTURA
L'IMMAGINAZIONE AL POTERE

Dalla viva voce dei protagonisti, i come e i perché dei giochi Infocom: probabilmente gli adventure più evoluti, ad un passo dall'intelligenza artificiale. Un'intervista esclusiva di Videogiochi.

Di Riccardo Albini

Seduti in un bar di Chicago, Mark Blank e Michael Berlyn si offrono cortesemente alle mie domande da giornalista e ancora più cortesemente alle mie domande personali da curioso e appassionato del genere. Del genere adventure, cioè.

Blank e Berlyn sono rispettivamente vicepresidente del reparto creativo e autore di adventure della Infocom, la società di Cambridge, nel Massachussets, che ha rivoluzionato il genere adventure.

I giochi della Infocom, tanto multiformi nella confezione (una piccola rivoluzione nella rivoluzione) quanto monocromatici nella sostanza, sono assolutamente privi di immagini, ma la capacità di programmazione che sta dietro questa forma scarna ed essenziale è tale da sembrare senza precedenti.

Zork I, il primo titolo prodotto dalla Infocom, consentì per la prima volta ai giocatori di usare frasi complesse invece dei soliti e banali comandi a due parole.

Zork usava un dizionario di 600 parole e un sofisticatissimo *parser*, cioè la routine che interpreta la risposta del giocatore, quando la maggior parte dei giochi dell'epoca aveva solo qualche decina di parole in dizionario e un *parser* che definire stupido sarebbe un complimento.

Il merito di questa rivoluzione, di questo nuovo approccio che potremmo definire più letterario, è di Mark Blanc e Dave Lebling, i due creatori-programmatori di Zork.

L'idea del gioco d'avventura non fu però loro, ma di due altri ricercatori universitari, Will Crowther e Dan Woods, autori del primo adventure della storia del computer, Colossal Caves, scritto nei primi anni 70 utilizzando un mainframe, ossia uno di quei mastodontici "computeroni" impiegati nelle mega-aziende.

"*Colossal Caves* era, allora, l'unica avventura in circolazione. Arrivò anche al MIT (Massachusetts Institute of Technology, n.d.r.) e ci piacque molto. Ci chiedemmo allora 'Perché non facciamo qualcosa del genere?' Fu così che scrivemmo Zork utilizzando il computer dell'università, un Dec System 10" spiega Blank.

DA UNO A TRE

Come spesso succede, il "secondo arrivato" capì il potenziale commerciale di questo tipo di programmi, che il suo inventore invece non afferrò. Blank e Lebling perfezionarono il genere e intrapresero l'ardua impresa di renderlo commerciabile adattandolo ai personal e home computer.

Fu questa la parte più difficile del lavoro: Zork occupava infatti più di un megabyte di memoria e ovviamente queste dimensioni erano impraticabili per i personal computer che, al tempo, non avevano più di 80 K di memoria (gli home non esistevano ancora).

"La prima cosa che facemmo", racconta Blank, "fu creare un linguaggio che ci consentisse di ottenere una notevole compressione e alla fine riu-

scimmo ad ottenere una riduzione di 10 a uno".
Da un megabyte riuscirono quindi a comprimere il programma su 120.000 byte.
Ancora troppi però: fu così che nacque l'idea di dividere Zork in due parti, che divennero Zork I e Zork II.
Zork I è essenzialmente il gioco originale.
Zork II è in parte il gioco originale e in parte un nuovo gioco. Ad essi si aggiunse Zork III che è una piccola parte del gioco originale e per il resto è tutto nuovo.
"L'idea originale fu farne una trilogia. Anche quando sapevamo di poter comprimere il gioco in due parti, pensammo che sarebbe stato meglio farne una trilogia. Potevamo così distribuire meglio i problemi e gli enigmi invece di ammucchiarli arbitrariamente in un solo gioco" spiega Blank.
È forse questo uno dei caratteri distintivi dei giochi della Infocom: la mancanza di arbitrarietà, almeno nei limiti del possibile. Che cos'è l'arbitrarietà? Ce lo spiega Michael Berlyn.
"Una delle differenze tra i nostri giochi e gli altri è che noi cerchiamo sempre di simulare la realtà, anche se i limiti dei computer sono molti ed è difficile fare cose complicate".
Prendiamo ad esempio un concetto molto usato negli adventure, quello di mettere delle cose dentro altre cose.
"Nella maggior parte dei casi solo alcuni oggetti possono stare dentro ad altri; nei nostri giochi invece se c'è un contenitore qualsiasi, questi può contenere qualunque cosa fino ai limiti della sua capacità".
"Se c'è una boccia di vetro per i pesci non vuol dire che ci si possa mettere dentro soltanto pesci. Perché non ci puoi mettere un pezzo di carta?", incalza Blank.
"Se la boccia è bagnata, la carta forse diventerà illeggibile, ma noi cerchiamo sempre di far fare al giocatore quello che vuole e poi, eventualmente, pagarne le conseguenze".
E le conseguenze possono essere molto spiacevoli.

CHI BARA SI SPARA

In Deadline, il primo gioco-giallo della Infocom, c'è un libro sul tavolo del salotto intotilato Deadline. Se provate a leggere la fine del libro, digitando il comando "Read the ending", il computer risponde più o meno così: "Giri l'ultima pagina e leggi la fine nella quale il detective prende il libro e legge la fine, si sente disgustato di se stesso, tira fuori la pistola e si spara". Poi prosegue: "Prendi la pistola e, disgustato di te stesso, ti spari".
E così finisce il gioco per tutti coloro che cercano di barare.
Simulare la realtà porta inevitabilmente ad una duplice attenzione per il dettaglio.
Dettagliate e minuziose sono le descrizioni dei luoghi, degli oggetti e delle persone del gioco.
"Un paragrafo vale mille immagini" dice Berlyn interpretando la filosofia della Infocom".
"La gente è interessata alla storia e le immagini non aggiungono proprio niente. Solitamente sono

come dei fumetti e non assomigliano per niente a quello che ti immagini.
Crediamo che l'immaginazione del giocatore sia più potente di qualunque immagine".
Senza contare che le immagini occupano una buona parte di memoria e se ci fossero non si potrebbero ottenere gli stessi tipi di gioco. "Deadline, ad esempio, ha 25 mila parole. Più o meno le dimensioni di un racconto. Ha molte interazioni e se ci fossero delle immagini, il gioco sarebbe diverso" spiega Blank.
Dettagliate e minuziose sono anche le possibilità di azione concesse al giocatore. Ciò significa supporre, indovinare quello che il giocatore farà in situazioni date.

"Ci avvaliamo dell'aiuto di 'collaudatori', di persone cioè che provano il gioco e rilevano inconsistenze e/o errori. In questo modo cerchiamo di anticipare le cose" spiega Berlyn.
"Se c'è un bagno qualcuno cercherà di guardarsi allo specchio o tirare lo sciacquone anche se ciò non è importante ai fini della storia. Noi lo inseriamo ugualmente perché è importante rendere il mondo del gioco simile a quello reale".
E questa aderenza alla realtà si trasferisce anche in attinenza alla lingua, al modo di parlare delle persone.
"La gente parla in modo diverso e noi non vogliamo che giochi a dare la caccia alla parola giusta, a quell'unica parola che consente di portare a termine un'azione", dice Blank.
"Un gioco che capisca poche parole è tremendamente frustrante. Alla gente piacciono questi giochi perché vogliono interagire con la storia. Qualunque cosa che si frapponga tra te e il gioco danneggia il gioco. Anche se ovviamente è una questione di livello. Pur pensando che i nostri giochi abbiano raggiunto un ottimo livello, mi viene spesso da pensare che avrei potuto fare questo o quello.
Ma ovviamente è un problema di capacità di memoria del computer. Il minimo comun denominatore per poter far girare un gioco su un vasto numero di computer è 110 K".
Questa limitazione, essenzialmente tecnica, ci fa ben sperare per il futuro. Significa che i limiti non stanno nella fantasia dell'autore, ma nella macchina.
Visto quello che oggi è disponibile, provate a immaginare cosa riusciranno a inventare, alla Infocom e altrove, negli anni a venire?

UN BRANO DI "ZORK III"
"Come in un sogno, ti vedi rotolare lungo una grande, scura scalinata.
Tutt'intorno a te vi sono immagini indistinte di lotte contro crudeli avversari e trappole diaboliche.
Queste lasciano spazio ad un altro ciclo di immagini: di imponenti figure di pietra, di un fresco, limpido lago, e ora, di un uomo vecchio, eppure stranamente giovanile.
Egli si volta lentamente verso di te, i suoi lunghi, argentei capelli gli danzano intorno in una fresca brezza.
"Hai raggiunto la prova finale, amico mio! Hai dimostrato di essere intelligente e potente, ma questo non è ancora abbastanza! Cercami quando ti sentirai degno!"
Il sogno si dissolve mentre le sue ultime parole echeggiano nel vuoto...".

E magari qualcuno di voi lettori sta già sognando di diventare un grande adventure-designer.
Magari...

IL MANUALE DEL PERFETTO AVVENTURIERO

Consigli, suggerimenti e strategie per affrontare gli "adventure games". Come giocarli e come tentare di risolverli.

Un "adventure" è una serie di puzzle – cioè indovinelli, enigmi e problemi – da risolvere con l'intelligenza, l'intuizione e, a volte, la fortuna.
Prima di tentare di risolvere un adventure, bisogna crearsi una mappa del mondo del gioco, capire dove ci si trova in rapporto ad altri luoghi e imparare a muoversi al loro interno senza perdersi.
Siano essi esclusivamente testuali oppure grafico-testuali, gli adventure contengono decine e decine,

L'AVVENTURA È L'AVVENTURA

a volte anche centinaia, di luoghi separati (ciascuno dei quali viene detto stanza, sia che si tratti di una stanza vera e propria che di una foresta, di un giardino o di un sentiero). È quindi sconsigliabile affidarsi alla memoria per muoversi all'interno del mondo rappresentato dal gioco.
Vi servirà assolutamente una mappa che voi stessi dovrete disegnare man mano che procedete nel gioco.
Il modo migliore per disegnare una mappa consiste nel rappresentare ciascuna stanza con un quadrato o un cerchio. All'inizio del gioco disegnate su un foglio di carta il quadrato corrispondente alla stanza di partenza e dategli un nome, un'identità (salotto, grotta, stanza di teletrasporto, ufficio dello sceriffo, ecc.). Spesso la stanza sarà identificata dal gioco stesso e non dovrete neanche inventarvi un nome. Fatto ciò, segnate gli oggetti e/o le persone presenti nella stanza.
Dalla stanza di partenza scegliete una direzione qualsiasi, poniamo est, e digitate l'iniziale "E". Arrivati nella stanza a est, disegnate un nuovo quadrato, identificatelo, e tracciate una linea che colleghi le due stanze.
Tornate indietro alla stanza di partenza e ripetete questa procedura per le sei direzioni principali (oltre ai punti cardinali esistono anche le direzioni su, up, e giù, down).
Ripetete questa procedura per tutte le stanze.
In questa fase del gioco dovete soltanto preoccuparvi di disegnare la mappa cercando di scoprire e identificare più stanze possibili. Non raccogliete alcun oggetto né intraprendete alcuna azione (a meno che non siano strumentali per passare ad altre stanze).
Avrete così un'idea più chiara del mondo del gioco e potrete, una volta che comincerete il gioco vero e proprio, conoscere in anticipo: gli ostacoli o le trappole che dovrete superare e evitare, le strade e direzioni più promettenti, la collocazione di oggetti o personaggi vitali per la risoluzione del gioco. Tutte cose che magari vi avrebbero costretto a sprecare tempo e azioni nel caso giocaste al buio, cioè procedendo per tentativi casuali.
Nei giochi più sofisticati, o semplicemente più complicati, possono esserci dei passaggi ad una direzione o addirittura a "boomerang" o anello.
I passaggi ad una direzione sono quelli nei quali ci si può muovere in avanti ma non si può tornare indietro.
Se, ad esempio, vi muovete verso est e poi cercate di ritornare ad ovest, potrà capitare di trovarvi in una stanza che non vi aspettavate oppure scoprirete che l'uscita ovest non esiste.
I passaggi a boomerang o anello sono invece quelli che ritornano alla stanza d'origine.
Tutte queste situazioni e possibilità devono essere rappresentate graficamente. Non vi consigliamo un metodo di rappresentazione grafica (vedi disegno) ma ciascuno di voi può usare il proprio. Basta che sia di immediata comprensione per voi. Una volta che avrete disegnato la mappa, o la parte della mappa tracciabile senza dover avventurarsi nella risoluzione di enigmi e problemi, comincerà il gioco vero e proprio.
A questo punto, bisogna fare una piccola digressione.
Tutti gli adventure disponibili in commercio sono in inglese (tranne due o tre titoli in italiano), e spesso la soluzione ad un'enigma apparentemente insuperabile sta nella formulazione corretta del comando o in un gioco di parole legato alla lingua.
Questo però avviene abbastanza raramente e per risolverli vi basteranno un po' di logica e/o intuizione, una pur minima conoscenza della lingua e un buon dizionario d'inglese.
La lingua spesso costituisce un problema aggiunto con il quale non hanno a che fare i giocatori "madrelingua". Ciò comunque è inevitabile e, dal punto di vista enigmistico, è una difficoltà in più che può aggiungere interesse al gioco.
Veniamo ora alla risoluzione vera e propria del gioco.
Innanzitutto ricordate che qualunque enigma ha una

sword" (uccidi il troll con la spada) una prima volta, il troll verrà semplicemente tramortito. Digitando lo stesso comando una seconda volta riuscirete ad uccidere il troll, altrimenti – qualunque altra cosa facciate – egli riuscirà a riprendersi e ad opporvisi nuovamente.
L'ultimo consiglio che possiamo darvi è quello di non trascurare cose che a prima vista possono sembrare ovvie.
In Time Zone (Sierra) trovate sotto uno zerbino di una casa di Los Angeles una chiave che non serve ad aprire né la porta della casa né l'automobile parcheggiata di fronte. Potreste pensare che quella chiave vi servirà in seguito, che aprirà qualche altra porta, ma non è così. Se osservate bene il disegno noterete che l'automobile ha un bagagliaio e la chiave serve proprio ad aprire il bagagliaio, il quale contiene della dinamite che vi verrà utile in un secondo momento.
A questo proposito ricordate, nelle avventure grafico-testuali, di studiare attentamente l'immagine.
Guardate sotto i tavoli e i tappeti, aprite le porte, salite sugli alberi e scavate buchi. Rimuovete qualunque cosa che non è inchiodata e, nel caso fosse inchiodata, cercate di rimuovere i chiodi.
Tutto ciò porta ad un'unica conclusione.
Oltre all'intelligenza, all'intuizione e alla fortuna, un quarto elemento concorre a fare di ciascun giocatore un "avventuriero", l'esperienza.
Giocando, e risolvendo, gli adventure imparerete a capire cosa si può fare in determinate situazioni, qual'è il modo migliore di affrontare certi impasse e, soprattutto, potrete ripescare nella memoria soluzioni e vie d'uscita già utilizzate in situazioni precedenti.

risposta o soluzione. Ovviamente non sono tutte facili da trovare e quindi dovrete provare di tutto. Questa è la prima regola: provare di tutto, anche cose che a prima vista sembrano illogiche, assurde o semplicemente stupide.
In Gruds in Space (Sirius), per superare un fiume sul pianeta Venere dovete far cadere un albero a mo' di ponte. Logicamente verrebbe da usare termini come taglia o abbatti, più adatti ad essere abbinati alla parola albero, ma nessuno di questi funziona. Il comando giusto è invece "kill tree", cioè uccidi l'albero, che anche in inglese non è molto corretto.
I creatori dei giochi amano poi inserire indizi o suggerimenti verbali o visuali i quali, se interpretati correttamente, aiutano a risolvere il problema (senza contare che in alcuni giochi vi è la possibilità di chiedere suggerimenti o aiuto al computer.
In Zork I, (Infocom) ad esempio, trovate un uovo incastonato di gioielli con un cardine e un fermaglio. Ovviamente deve essere aperto, ma se provate a digitare "open egg" (apri l'uovo) vi viene risposto "You have neither the tools nor the expertise" (tu non hai né gli strumenti né la capacità).
A quel punto uno può pensare che proseguendo il gioco troverà gli strumenti e acquisterà la capacità per farlo. In effetti, la frase significa che *tu* non puoi aprirlo, ma qualcun'altro sì. In questo caso il ladro che è un abile scassinatore. Fatevi rubare l'uovo e lui l'aprirà. In seguito riprendetevelo, rubandolo a vostra volta al ladro.
In altri casi la soluzione ad un'enigma è possibile solo quando avrete eseguito un'azione particolare in precedenza oppure quando avrete con voi un oggetto raccolto in un'altra stanza. Questi casi sono spesso facilmente individuabili poiché il computer, generalmente, vi risponderà "You can't do that now" (non puoi farlo ora). In "The Count" (Adventure International-Commodore) non riuscirete ad aprire la serratura di una porta se prima non avrete raccolto un fermaglio che si trova da un'altra parte del gioco.
Lo stesso comando, che nel caso specifico è "unlock the door" (scassina la porta), non verrà eseguito se non avete il fermaglio e verrà invece attuato se ne siete in possesso.
Questo esempio di "The Count" ci viene utile per illustrare un altro fattore da tenere in considerazione, il fattore tempo.
Il fermaglio tiene unito un messaggio del postino ad una lettera che questi recapita al castello del conte Dracula. Quando cominciate il gioco la lettera (quindi il fermaglio) non è ancora stata recapitata. Questo avviene solo dopo un certo numero di azioni e quindi dovrete inevitabilmente attendere che ciò accada.
Un altro fattore da considerare è la vostra posizione all'interno del mondo rappresentato dal gioco. In Deadline, (Infocom) ad un certo punto del gioco suona il telefono.
Se voi, nei panni dell'investigatore, siete fuori in giardino non sentirete lo squillo e quindi perderete un possibile indizio. Stando in casa avreste sentito il telefono squillare e avreste potuto sentire di nascosto parte della conversazione tra un'indiziata e uno sconosciuto.
In altre situazioni dovreste ripetere la stessa azione due o più volte prima che funzioni. In Zork I, vi troverete ad un certo punto a tu per tu con un troll che vi sbarrerà la strada. Dovrete affrontare il troll e ucciderlo.
Se digitate "Kill troll with

L'AVVENTURA È L'AVVENTURA

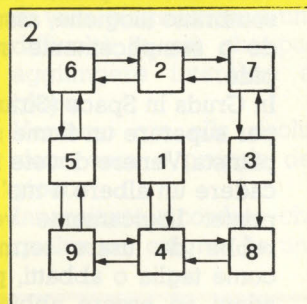
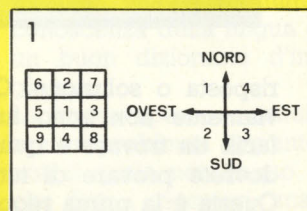
AVVENTURE FATTE IN CASA

Ovvero come creare un adventure

I giochi d'avventura per microcomputer sono tutti basati su un modello più o meno costante. Una volta assimilata la tecnica di realizzazione, non avranno più segreti per voi, e potrete crearne all'infinito.
La prima operazione da eseguire, per progettare un'avventura, è la creazione di un mondo, di un ambiente. La base è semplicemente una griglia i cui riquadri possono essere numerati casualmente (fig. 1). Orientiamo questa scacchiera con il Nord verso l'alto, l'Est verso destra e così via.
Ora bisogna stabilire quali sono le direzioni possibili a partire da ogni riquadro. Un diagramma come quello di fig. 2 ci permetterà di scegliere con facilità e ricordare la scelta effettuata. Perciò, se ci troviamo nella casella 4, potremo muoverci verso Nord, Est oppure Ovest, ma non verso Sud. Mentre nel riquadro 1, l'unica direzione concessa è il Sud.
Tutte queste considerazioni vanno tradotte in un linguaggio comprensibile al computer, cioè in termini di variabili e di valori che queste possono assumere.
Se osserviamo la fig. 2, possiamo renderci conto che essa cela due variabili: la variabile "direzione" che può assumere 4 valori (N, S, E, O) e la variabile "luogo", indicante la posizione nella griglia, che può andare da 1 a 9.

Per ogni riquadro possiamo dare una precisa risposta alla domanda: "Se mi trovo nel riquadro X e prendo la direzione Y, in quale riquadro arrivo?". Questa domanda si potrebbe rappresentare con delle funzioni molto semplici. Ad esempio potremmo scrivere: E (4) = 8 per indicare che dalla posizione 4, andando ad Est, finiremo nella posizione 8.

```
100 REM **AVVENTURA**
110 FOR A=1 TO 9:READ A$(A):NEXT A
120 FOR A=1 TO 9:READ N(A),E(A),S(A),O(A):NEXT A
130 R=4
140 REM **SITUAZIONE**
150 PRINT"QUELLA IN CUI VI TROVATE E' ";A$(R)
198 REM
199 REM
200 REM **MOVIMENTO**
210 INPUT "DIREZIONE";D$
220 IF R=4 AND D$="N" THEN GO TO 280
230 IF D$="N" AND N(R)>0 THEN R=N(R):GO TO 150
240 IF D$="E" AND E(R)>0 THEN R=E(R):GO TO 150
250 IF D$="S" AND S(R)>0 THEN R=S(R):GO TO 150
260 IF D$="O" AND O(R)>0 THEN R=O(R):GO TO 150
270 PRINT "IMPOSSIBILE !":GO TO 150
280 PRINT "OBBIETTIVO RAGGIUNTO !":STOP
298 REM
299 REM
300 REM **DATI SITUAZIONE**
310 DATA "LA BASE"
320 DATA "LA ZONA NORD"
330 DATA "LA ZONA EST"
340 DATA "LA ZONA SUD"
350 DATA "LA ZONA OVEST"
360 DATA "LA ZONA N-O"
370 DATA "LA ZONA N-E"
380 DATA "LA ZONA S-E"
390 DATA "LA ZONA S-O"
398 REM
399 REM
400 REM **DATI MOVIMENTO**
405 REM  N,E,S,O
410 DATA 0,0,4,0
420 DATA 0,7,0,6
430 DATA 7,0,8,0
440 DATA 1,8,0,9
450 DATA 6,0,9,0
460 DATA 0,2,5,0
470 DATA 0,0,3,2
480 DATA 3,0,0,4
490 DATA 5,4,0,0
500 END
```

Bisogna insegnare al computer tutti i valori da assegnare alle possibili coppie direzione-posizione (E (9), S (7), O (2), ...). Nove posizioni in quattro direzioni possibili, danno origine a 36 valori; stabiliremo che le direzioni impossibili (come s (2)) diano 0.
Per i computer normali, i 36 valori andranno inseriti con delle READ e delle DATA, istruzioni ideali per maneggiare noiose serie di dati. Purtroppo ci sono anche dei Basic privi di queste istruzioni per i quali dovrete usare dei cicli di imput (36 passi) per inserire i valori in questione.
Costruiamoci poi una tabella come quella della fig. 3 nella quale metteremo le risposte alla domanda vista prima ("Se dalla casella X prendo la direzione Y, in quale casella arrivo?"). La tabella così costruita può essere direttamente inserita nel programma, come mostrano le linee 400-500 del listato.

3

CAS.	N	E	S	O
1	0	0	4	0
2	0	7	0	6
3	7	0	8	0
4	1	8	0	9
5	6	0	9	0
6	0	2	5	0
7	0	0	3	2
8	3	0	0	4
9	5	4	0	0

Associeremo poi, ad ogni riquadro, una descrizione più o meno lunga, secondo le necessità (linee 300-390). Le descrizioni sono disposte in ordine crescente di numero, rispetto al quadro a cui si riferiscono (1-9 in riferimento a 300-390, nel nostro caso). Le linee 110-120 provve-

dono a leggere i dati caricandoli in cinque matrici (A$ ed N, E, S, O).
Ora il programma ha le informazioni necessarie per partire, dobbiamo soltanto dirgli qual'è la casella da cui iniziamo: la linea 130 stabilisce che la partenza sia alla casella 4. Con la linea 150 facciamo scrivere sullo schermo la frase:
"Quella in cui vi trovate è"
e di seguito verrà stampata una delle frasi contenute in A$, come:
"la zona Sud"
nel caso che R sia uguale a quattro.
Si può quindi iniziare a scegliere la direzione in cui muoversi, rispondendo all'input della linea 210 con una delle quattro lettere indicanti le direzioni. Le linee da 220 a 260 sono il cuore, o meglio il cervello, del programma.
Consistono in una serie di test che permettono di stabilire se la direzione scelta sia ammissibile e successivamente agire a seconda del risultato.
Se la scelta è impossibile, compare una scritta di avvertimento (linea 270), altrimenti nel nostro caso si finisce sempre alla linea 150 che aggiorna la situazione dicendo la zona in cui ci si trova; volendo realizzare un gioco più complesso, sarà sufficiente che ad ogni IF si associ un'uscita diversa da 150, per mandare il programma in routine diverse a seconda della situazione. Naturalmente ogni routine potrà svolgere cose diverse, ma dovrà avere sempre la possibilità di tornare alla scelta della direzione (linea 210) per passare ad un'altra zona della mappa.

REFERENDUM VI PIACE L'AVVENTURA?

Se avete mai giocato ad un adventure, sapete quanto sia frustrante rimanere bloccati in qualche passaggio del gioco particolarmente difficile.
In quelle situazioni si è disposti a tutto, anche a farsi dire da qualcuno come andare avanti.
Ma dove trovare quel qualcuno?
Nessuno in Italia, ha ancora pensato di istituire un telefono amico per avventurieri al quale si possa telefonare per farsi dire cosa digitare sulla tastiera, quale comando dare al vostro alter ego elettronico, per superare o risolvere situazioni straordinariamente ingarbugliate o apparentemente insuperabili.
Ci stiamo pensando noi di VIDEOGIOCHI. Beh, non proprio un telefono amico ma, diciamo così, una "pagina amica".
Una pagina nella quale pubblicare le imploranti richieste di aiuto di coloro che si trovano in difficoltà e le risposte di quei generosi altruisti pronti a correre in soccorso dei loro compagni d'avventura.
Questa pagina dovrebbe quindi essere fatta da voi per voi. Ma a questo punto in redazione ci è sorto un dubbio.
Siamo sicuri che i nostri lettori amino l'avventura (per giunta anche in inglese)?
Bene, sta a voi dircelo. Vi piacciono o no i giochi d'avventura? E soprattutto, cosa ne pensate di una "pagina amica"?
Per aiutarvi a rispondere, vi diamo un esempio di come potrebbe essere la suddetta pagina.

DOMANDE

- *Che cosa bisogna fare per superare il ponte che si incontra ad un certo punto del gioco in "Kabul Spy"? Chiedendo aiuto al computer, suggerisce di essere "artistic", ma sinceramente le abbiamo provate tutte e non siamo riusciti a risolvere l'enigma. Come fare?*
- *Dove si può trovare una guida nel gioco "The Coveted Mirror"?*
- *In Zork I come si fa a portarsi le candele con sé sulla barca? Si riescono a caricare molte cose ma le candele continuano a cadere.*
- *Come si fa ad attraversare il vecchio ponte traballante in Wizard and the Princess?*

RISPOSTE

- *The Hobbit.*
  Potete uscire dal Goblins' Dungeon se avete con voi Gandalf o Thorin. Poniamo che sia con voi Thorin, vi basterà digitare "Say to Thorin carry me then say open window and finally say go through window".
- *Old Father Time*
  Per passare il raggio instabile (unstable ray) dite (say) Equilibrium.
- *Gruds in Space*
  Per attraversare il fiume su Venere dovete digitare "Kill tree".
- *Zork III*
  La Great Iron Door non si può aprire, comunque, dopo il terremoto troverete una spaccatura nella roccia che vi permetterà di passare.

Ecco, ora dovreste esservi fatta un'idea di come potrebbe essere, e quanto potrebbe servire, una pagina come questa.
La volete? Se dite si, ricordate che sarete voi a scriverla (anche se ovviamente noi cercheremo di fare la nostra parte, purché non crediate che noi abbiamo tutte le risposte). Compilate il tagliando e, se volete, aggiungete le vostre considerazioni sull'argomento.

VG

Vi piace l'avventura?

SI ☐ NO ☐

Volete una "pagina amica"?

SI ☐ NO ☐

Per affrettare i tempi scrivete sulla busta "Referendum Vi piace l'Avventura" Via Ariberto, 20 - 20123 Milano

L'AVVENTURA È L'AVVENTURA

ADVENTURTECA

Una guida ad alcuni dei migliori, o semplicemente dei più popolari, giochi d'avventura per home computer, compilata dalla redazione di Videogiochi.

Per completare questa panoramica sul mondo degli Adventure vi presentiamo brevemente alcuni dei più famosi titoli che ci riserviamo di recensire in modo più ampio sui prossimi numeri di Videogiochi. Non vuole essere un elenco completo ma solo darvi un'idea di ciò che esiste in questo particolare settore dei giochi per computer.

ZORK I, II, III
Infocom/Commodore 64, Apple e Atari computer
Zork è una trilogia di avventure che hanno per teatro l'enorme Impero Sotterraneo: un mondo popolato di maghi e esseri misteriosi ai quali dovrete carpire tesori e segreti.
Nel primo, entrate nel livello superiore del sotterraneo nel secondo, nel livello mediano, in cui dovrete salvare una principessa e in Zork III dovrete completare la scoperta del sotterraneo e incontrarne il Signore.
Ognuno dei tre è un gioco completo che può essere svolto indipendentemente dagli altri ma certo vi verrà la curiosità di continuare le avventure dell'eroe in questione.
È un gioco solo testuale e uno dei più difficili. Ha un ampio vocabolario che permette sia frasi semplici (nome/verbo) sia frasi più complesse.

JERICHO ROAD
Shards Software/Spectrum 48K
È molto particolare l'ambientazione e il modo in cui, attraverso la lettura dei passi biblici – che appaiono di tanto in tanto nel testo – si deve arrivare alla soluzione. Scopo del gioco è di arrivare a Jericho attraverso il deserto infuocato.
È un gioco solo testuale e presenta due varianti: una più facile per bambini e una invece più difficile.

STARCROSS
Infocom/Commodore 64, Apple e Atari computer
È questo il primo adventure di fantascienza prodotto dalla Infocom e, come sempre i giochi di questa casa, dispone di un vocabolario ampio e ben articolato.
Scenario è lo spazio siderale in cui, con la vostra astronave Starcross, dovete vagare alla ricerca dei 'quantum black', delle specie di buchi neri fonte inestinguibile dell'energia che servirà agli uomini per sviluppare la civiltà.
In questa ricerca incontrerete degli alieni che potranno, a seconda del

caso, esservi di aiuto o di grave minaccia.

SUSPENDED
Infocom/Commodore 64, Apple e Atari computer
Altro adventure di fantascenza. Vi svegliate dopo 500 anni di ibernazione durante i quali la terra è stata retta – via la vostra mente addormentata – da tre computer.
Ora il sistema elettronico si è danneggiato e voi dovete ripristinarlo governando contemporaneamente l'economia terrestre. Per fare ciò dovrete servirvi di sei robot, ognuno con la sua particolare personalità e linguaggio.
La particolarità di Suspended consiste nel fatto che ha vari livelli di difficoltà: risolto il più facile si passa a quello successivo. Ma non è tutto. Se si riescono a completare tutti i livelli il giocatore può andare avanti creandosi un suo proprio livello.

WITNESS
Infocom/Commodore 64, Apple e Atari computer
Questa volta impersonate un detective che deve risolvere un caso di suicidio in tempo per impedire che venga commesso un omicidio.
Avete solo 12 ore di tempo.
Il gioco si accompagna a un manuale molto ben dettagliato scritto nella forma di un vecchio giornale per detective completo di testata e annunci pubblicitari.
Come sempre per la Infocom il linguaggio è ampio e accetta comandi multipli.

THE HOBBIT
Melbourne House/Spectrum 48K
È un classico, non solo nella letteratura per ragazzi ma è anche uno dei migliori adventure per computer mai realizzati.
Le avventure del piccolo hobbit Bilbo, da voi impersonato nel gioco, nella inospitale Terra di Mezzo sono entusiasmanti e non sempre facili.
Trascinato fuori dalla sua tana – lui che ama così tanto la tranquillità e il dolce far niente – da un gruppo di nani barbuti deve con loro attraversare il confine del Selvaggio e andare a riconquistare un immenso tesoro predato secoli prima dal potente drago Smaug il Magnifico che, per far la guardia alle tonnellate d'oro, ci dorme sempre sopra.
La parte testuale appare nella zona inferiore dello schermo mentre in quella superiore vengono illustrate, con una grafica netta e ben definita, gli scenari del gioco.

HULK
Adventure International/Spectrum, CBM 64, Atari, BBC, TRS 80
È uno degli eroi dei Marvel Comics il protagonista di questo adventure: Bruce Banner e il suo alter ego Hulk.
Il vostro compito è quello di guidare il protagonista all'interno del suo mondo fantastico aiutandolo a sopravvivere e a portare in un luogo ben preciso le gemme che incontrerà sul suo cammino.
Come nelle storie dei fumetti, saranno solo i poteri di Hulk che potranno aiutarlo a risolvere certe situazioni altrimenti inestricabili.
L'avventura si svolge sotto la supervisione del Chief Examiner e vi porterà ad incontrare altri personaggi dei Marvel come il dottor Strange e Ant Man.

THE DARK CRYSTAL
Sierra On-Line/Atari, Apple, IBM PC
Famoso per la bellezza della grafica che accompagna il testo di questa avventura, Dark Crystal si ispira alle avventure del giovane elfo Jen dell'omonimo film.
Una profezia nefasta incombe sul popolo dei Guelfling che verrà distrutto se uno di loro non riporterà al suo posto il Cristallo Nero prima della prossima congiunzione dei soli. Ma Skeksis, il signore del male, farà di tutto per fermare Jen lanciandogli contro i Pipistrelli del Cristallo.
Il vocabolario, pur rispondendo solo a comandi del tipo Verbo/sostantivo, è molto ricco e spesso il testo sfoggia un fine sense of humor.

PLANETFALL
Infocom/Atari, Apple, CBM 64
Planetfall è un altro adventure di fantascienza di questa prolifica casa americana.
A bordo della vostra astronave arrivate in un pianeta alieno in guerra e dovete districarvi all'interno di un mondo di cui nemmeno riuscite a comprendere la lingua. Ad aiutarvi c'è solo un simpatico robot di nome Floyd; ma è un po' matto e si diverte a giocare come un bambino rifiutandosi di svolgere i suoi compiti. Ma senza di lui non ce la farete mai!

INFIDEL
Infocom/Atari, Apple, CBM 64
Solo, abbandonato senz'acqua nel deserto e nessuna indicazione dovete localizzare la piramide dispersa e trovare tra i suoi cunicoli i tesori nascosti.
Infidel è un adventure solo testuale che vi trasporta nel fantastico mondo dei faraoni in una complicata ricerca del tesoro.

AVVENTURA NEL CASTELLO
J. Soft/Apple
Unico adventure in questa breve panoramica, ad essere realizzato in Italia e interamente scritto in italiano; giocabile finalmente senza doversi tenere sempre a portata di mano un vocabolario.
Il suo ideatore è Enrico Colombini.
Il gioco si svolge in un castello abbandonato da cui dovrete uscire illesi, superando un'infinità di trappole e trabocchetti.
I comandi sono del tipo verbo/nome. Ricordatevi che capisce solo la terza persona singolare.

DEADLINE
Infocom/Apple, Atari, CBM 64
È il primo famoso adven-

ture poliziesco della Infocom e rischia di farvi diventare pazzi se non lo risolvete.
Marshall Robner è stato trovato ucciso da un overdose di droga: sarà compito vostro trovare l'assassino. All'inizio avrete il minimo di documentazione necessaria e poi dovrete cavarvela da soli perquisendo la casa del morto e interrogando i vari sospetti e testimoni. Come se non fosse abbastanza complicato, a seconda degli indizi a vostra disposizione i testimoni vi risponderanno in modo diverso per confondere le acque nel caso foste troppo vicini alla soluzione del mistero.

CRITICAL MASS
Sirius/Apple, Atari, CBM 64

Siete seduti in una sala di riunione del palazzo dell'ONU quando un messaggio vi informa che un pazzo ha collocato delle bombe atomiche in alcune delle più grandi capitali mondiali.
Dovrete fermarlo. Avete solo cinque giorni di tempo per volare da una parte all'altra del globo a disinnescare i micidiali ordigni.
Il tic-tac del tempo scandirà inesorabilmente ogni vostra mossa.
Ricco e sottilmente ironico il vocabolario, ben curata la parte grafica di illustrazione.

VALHALLA
Legend software/ZX Spectrum 48K

Questo adventure si ispira all'oltretomba della mitologia nordica che si chiama appunto Valhalla.
Protagonisti sono le maggiori divinità nordiche che si distinguono per il grado di bontà, cattiveria, carisma, forza, abilità e intelligenza.
Il giocatore deve riuscire a trovare sei oggetti particolari, che sono nascosti nel mondo del gioco o in possesso di alcuni dei personaggi.
La grafica di questo programma pur essendo leggermente lenta offre delle buone immagini tridimensionali.
I comandi comprendono un ampio vocabolario e il loro inserimento avviene digitandoli normalmente, ma merita una particolare nota positiva il fatto che il computer corregga automaticamente gli errori di ortografia.

THE LORDS OF MIDNIGHT
Beyond/ZX Spectrum 48K

The Lords of Midnight costituisce il primo esemplare di un nuovo tipo di adventure: l'epic adventure (avventura epica).
La grafica, veramente particolare, permette di ottenere un effetto di movimento realistico, modificando la visuale relativamente ad ogni mossa.
Lo scopo del gioco è quello di sconfiggere il malvagio Doomdark, guidando il principe Luxor, i suoi alleati e le truppe della Libertà.
Ci sono due possibilità: o prendere la cittadella dove risiede Doomdark o distruggere la corona di ghiaccio, fonte del potere di Doomdark conservata nella Torre del Giudizio.
Particolari i comandi che non vengono inseriti lettera per lettera, ma ognuno corrisponde alla pressione di un tasto.

THE INFERNO
Richard Shepherd Software/ZX Spectrum 48K

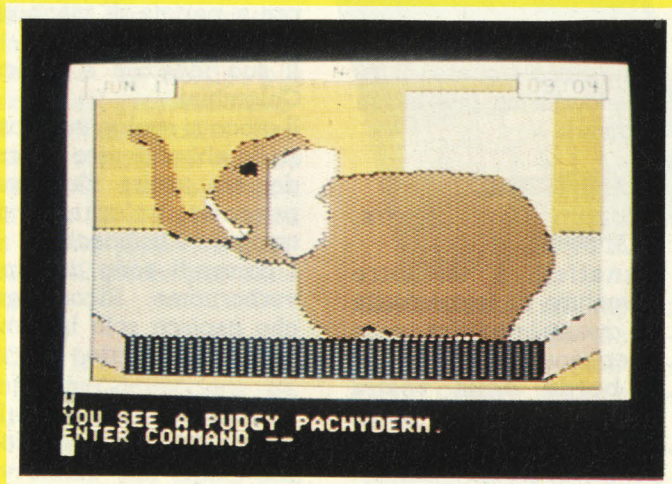
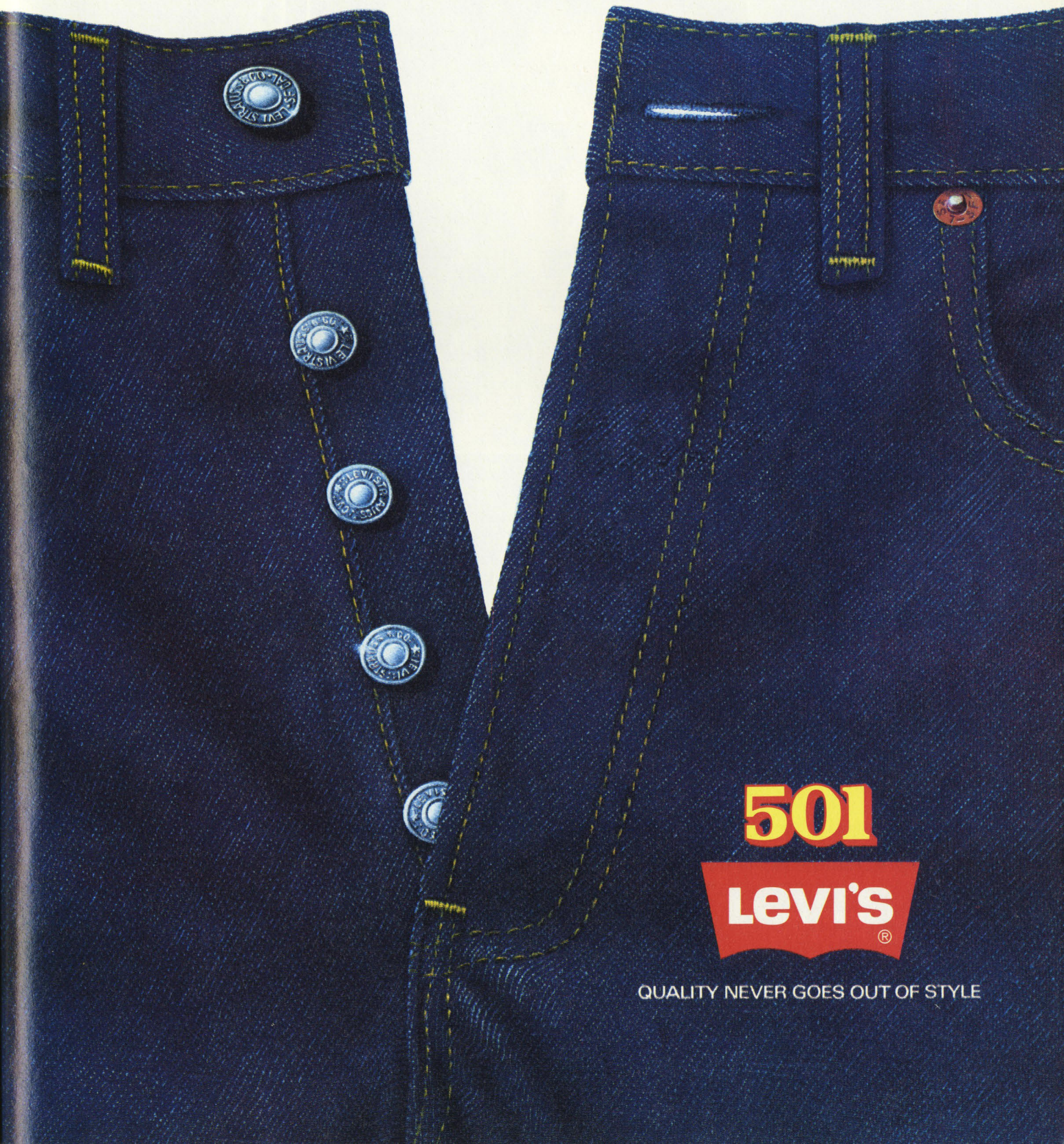
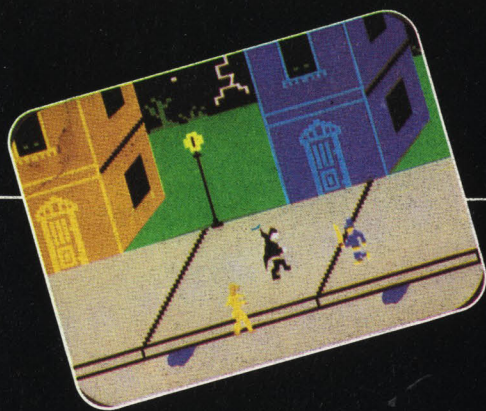
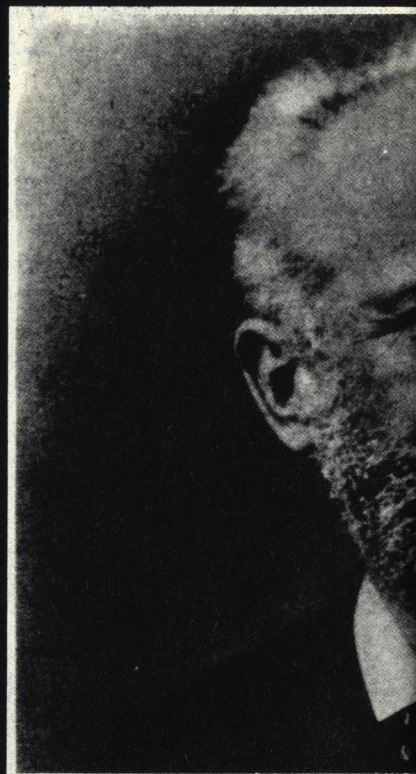
The Inferno si ispira alla Divina Commedia: il giocatore impersona Dante Alighieri e, deve cercare di attraversare i vari gironi dell'inferno in compagnia di Virgilio.
L'avventura parte dall'ingresso della selva oscura e si conclude dopo la foresta della disperazione; durante il percorso si trovano mostri e dannati che ostacolano il cammino, per proseguirlo bisogna cercare di aggirarli o dare loro determinati oggetti trovati precedentemente.
Il testo, accompagnato da una grafica un po' scarna, dispone di un vocabolario

abbastanza completo.
I comandi possono essere usati anche per Virgilio (es.: Virgil open the door, Virgilio apri la porta), ma egli a volte, può rifiutare di eseguirli.

SAVAGE I E 2
Adventure International/ Atari computer

È un programma solo testuale diviso in due diversi programmi ovvero avventure, per non dire disavventure, nelle quali il vostro baldo eroe usando l'astuzia deve riuscire non solo a salvare la pelle ma anche a riportarla a casa nel mondo civile.
Dispone di un buon vocabolario da usare in comandi doppi del tipo verbo/nome.

ALÌ BABÀ
Atari computer

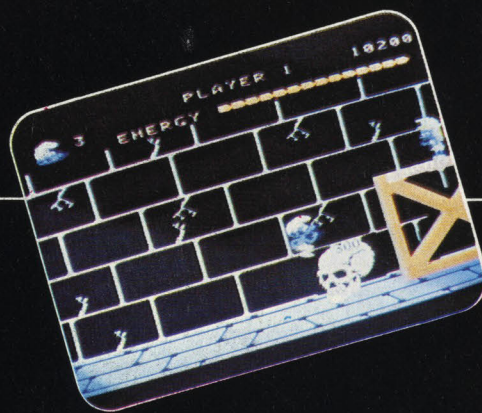
Alì Babà è sicuramente il rappresentante del genere più complicato di adventure: l'accurata grafica è supportata da enigmatiche righe di testo che rendono veramente problematica la risoluzione del gioco.
Protagonista è Alì Babà e ben 20 dei suoi 40 ladroni, alla ricerca del tesoro nascosto nella loro immensa caverna, infestata però da una miriade di animali feroci, nemici (ugualmente feroci) e, addirittura, spettri e zombie.
L'originalità del programma è data dal fatto che è possibile giocare contemporaneamente in quattro persone ed ognuna di esse può comandare fino a venti ladroni.

LEVI'S 501
L'ORIGINALE CON I BOTTONI.

Pong... pong-pong... pong... pong... pong-pong-pong e via di questo passo, fino alla fine della partita. Chiaro, no? Era l'accompagnamento sonoro di "Pong" che scandiva i rimbalzi della pallina immaginaria sullo schermo.

I videogiochi sono cresciuti ed è cresciuta di pari passo la musica che li accompagna: autore del brano che sottolinea l'apertura della bara di "Dracula" della Imagic è nientemeno che Johann Sebastian Bach con la sua 'toccata'; la bucolica passeggiata nei campi dei puffi di "Smurf" della Coleco si avvale addirittura della 'Sesta Sinfonia' di Beethoven, meglio nota come 'Pastorale', e in "Beauty and the Beast" possiamo udire il 'Tema dell'amore' tratto dal 'Romeo e Giulietta' di Tchaikovsky.

La musica classica pare che con i videogiochi si sposi benissimo, un po' come successe con gli short pubblicitari che anch'essi pescano a piene mani dal repertorio di due secoli di musica 'seria' per invogliare la gente a mettersi il deodorante e a comprare caramelle. L'uso della musica nei videogiochi però ha una particolarità: non si tratta di un nastro sul quale sono registrati i vari strumenti, ma di musica che subisce una fase di programmazione assolutamente simile a quella necessaria per creare gli effetti grafici. Grazie ai progressi nel campo della microelettronica è possibile infatti simulare alla perfezione qualsiasi strumento.

Dice Dino Siani, un musicista editore di una mastodontica collana di dischi tutti realizzati col computer che coprono la

cresc.

MAESTRO!

musica popolare dei cinque continenti: "Con l'attuale tecnologia riprodurre per esempio il suono di una tuba indiana è molto più semplice usando un sintetizzatore che non andando fino in India. Se uno va laggiù corre il rischio di stare un mese a cercare lo strumento giusto, il suonatore che ne sappia trarre note pure e perfette; oltre a tutto deve dotarsi di strumenti di registrazione di altissima qualità, spesso intrasportabili. Dando invece al computer le giuste informazioni per la frequenza e il tipo di sonorità voluta, il risultato è quasi sempre più fedele all'idea dello strumento perfetto che non la registrazione dal vivo di uno strumento di corde, metallo o legno."

Incredibile, vero? Eppure non sono necessarie nemmeno apparecchiature da milioni di dollari, basta uno di quei computer che costano come un videogioco (e una certa conoscenza sia della musica, sia della programmazione) per simulare alla perfezione qualsiasi suono: Giombini, un musicista romano che da anni lavora ai sintetizzatori, ha appena realizzato un intero LP utilizzando esclusivamente il Commodore 64 e il bello è che a sentirlo non direste mai che gli unici strumenti usati sono i chip.

Il suono però, nella nostra cultura che si basa sempre più su immagini visive, anche nei videogiochi che di questa cultura sono degni rappresentanti fa un po' la parte di Cenerentola: "Il suono viene messo e viene tolto a mano a mano che si progetta un gioco," — dice Garry Kitchen, progettista dell'Activision — "Gli effetti sonori infatti, e ancor di più quelli musicali, devono

stare nella parte di memoria lasciata disponibile dalle regole stesse del gioco e dalla grafica ed è un affar serio fare delle cose buone strizzandole al tempo stesso in pochissimo spazio."

I game designer infatti pongono la musica al quarto posto nella scala di priorità del programma: prima viene la struttura del gioco, poi la grafica, poi i suoni essenziali come esplosioni, scontri, colpi e sibili e solo se c'è ancora spazio si pensa ad arricchire il prodotto con un accompagnamento musicale. Oggi però si lavora su memorie sempre più vaste e tutte le case di software stanno ponendo una grande attenzione agli effetti sonori, indispensabili alla buona riuscita commerciale di un gioco. Ve lo immaginereste "Popeye" senza la musichetta di "The Sailor Man"? E che ne direste di un "Beauty and the Beast" a cui mancasse l'accompagnamento dato da 'Maple Leaf Rag' del pioniere del jazz Scott Joplin?

In un luogo segreto del New Jersey da pochi mesi c'è un gruppo sceltissimo di tecnici ed ingegneri che passano le loro giornate ad elaborare suoni che non avete mai sentito per giochi che (ancora) non avete mai giocato: lavorano per l'Activision e la casa madre ha preso tutte le precauzioni possibili per garantire la sicurezza del laboratorio. Sebbene nessuno di loro stia lavorando per produrre una nuova superbomba in grado di distruggere l'universo con un soffio, persino le telefonate destinate al laboratorio devono passare attraverso un centralino di New York che le seleziona prima di passarle: "Non devono essere disturbati per nessuna ragione", sottolineano all'Activision, e i loro contatti con il mondo esterno restano così decisamente limitati all'indispensabile.

Produrre suoni costa un mucchio di soldi. Suzanne Ciani, musicista specializzata in effetti sonori elettronici quali quelli che si possono sentire per esempio nel flipper "Xenon" della Bally Midway, lavora dalle 12 alle 18 ore al giorno su 28 sintetizzatori. Sono apparecchiature ancora carissime (uno solo dei 28 sintetizzatori vale 60 mila dollari, circa 100 milioni di lire) e anche il lavoro di Suzanne non è a buon mercato, dato che per produrre una colonna sonora per un videogame chiede attorno ai 25 mila dollari, una quarantina di milioni di lire. Evidentemente però ne val la pena, visto che ormai un videogioco che utilizzasse un sonoro tipo quello di "Pong" non se lo comprerebbero nemmeno gli esquimesi.

A proposito di esquimesi, sapete chi ha scritto la musica per la presentazione di "Pengo"? I pinguini danzano e scivolano sui ghiacci rosati dall'aurora boreale seguendo un'aria di Bach.

Persino la colonna sonora più breve necessita di settimane (o mesi) di lavoro: in "Turmoil", un gioco presentato dalla Fox lo scorso inverno, al termine del gioco c'è una musichetta generata in modo matematico e poi sintetizzata che dura in tutto 35 secondi; per produrla con gli effetti voluti sono state necessarie 70 ore di studio di registrazione!

Marco Gatti

Gli altoparlanti della tv non sono concepiti per emettere suoni di altissima qualità, non è il loro compito. Per questo ci sono le casse degli impianti stereo, appositamente studiate per sentire musica.

Partendo da questa constatazione, un'azienda di New York, la Recoton, ha messo in vendita da poco uno strumento che si connette all'uscita per le cuffie che c'è in ogni apparecchio televisivo di produzione abbastanza recente. Grazie allo strumento messo a punto dalla Recoton i suoni dei videogiochi (ma anche quelli del videoregistratore o dei programmi tv stessi) diventano infinitamente migliori in quanto la loro uscita è governata dall'apparato hi-fi, che naturalmente deve essere tenuto acceso insieme al televisore.

In questo modo tutte le vostre videobattaglie saranno più realistiche, ma attenti a genitori e vicini: chissà se saranno d'accordo!

PER PARTECIPARE AI RECORD DI VIDEOGIOCHI E PER TUTTI GLI ALTRI COMUNICATI USA LA PAGINA DEI TAGLIANDI CHE TROVERAI IN FONDO ALLA RIVISTA.

La biblioteca

JACKSON, TU SUI PERSONAL E

GUIDE PRATICHE

NOVITA'
FACILE GUIDA AL COMMODORE 64
Una guida che vi insegnerà in poche ore a usare il C64 e le sue periferiche.
140 pag. **L. 12.500 Cod. 400D**

NOVITA'
COMMODORE 64: I FILE
Un testo completo sull'argomento "file", per chi vuole conoscere a fondo il Commodore 64 e farne il miglior uso possibile.
180 pag. **L. 17.000 Cod. 400B**

NOVITA'
UN PERSONAL COMPUTER FIRMATO IBM
Per fare subito amicizia con il Personal Computer IBM: hardware, applicazioni, programmazione, sistemi operativi.
156 pag. **L. 13.000 Cod. 404H**

NOVITA'
MACINTOSH
Tutto Mac. 120 applicazioni, o meglio, 120 idee presentate "per immagini", usando mouse, icone, menù.
150 pag. **L. 30.000 Cod. 402D**

NOVITA'
ALLA SCOPERTA DELL'APPLESOFT
Il BASIC è ormai diventato un linguaggio internazionale; questo volume insegna a utilizzarlo correttamente nei programmi.
140 pag. **L. 12.500 Cod. 400H**

NOVITA'
M20: LA PROGRAMMAZIONE - BASIC E PCOS
Un libro completo sul personal italiano più famoso; il taglio didattico ne fa uno strumento utilizzabile direttamente dagli studenti.
360 pag. **L. 30.000 Cod. 401 A**

NOVITA'
IL PRIMO LIBRO PER M24
Una presentazione ad ampio raggio del nuovo computer Olivetti; la configuazione, gli utenti a cui è destinato, il software.
150 pag. **L. 26.000 Cod. 401P**

NOVITA'
IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM
Per programmare non basta conoscere un linguaggio ma occorre anche possedere una "professionalità"; è il presupposto di questo corso di alto valore didattico.
530 pag. **L. 40.000 Cod. 501B**

NOVITA'
PROGRAMMAZIONE DELLO ZX SPECTRUM
Potete partire da "zero", con lo Spectrum davanti e questo libro di fianco, e ben presto il vostro calcolatore non avrà più segreti per voi.
204 pag. **L. 18.000 Cod. 531D**

APPLE TUTTO FARE
Il libro spiega, anche ai più digiuni di elettronica, come si progettano e realizzano le applicazioni di controllo con calcolatore.
210 pag. **L. 18.000 Cod. 334D**

GUIDA AL SINCLAIR ZX81-ZX80 E NUOVA ROM
Per avvicinarsi all'informatica e apprendere i segreti della programmazione in BASIC
262 pag. **L. 16.500 Cod. 318B**

APPLE II GUIDA ALL'USO
Per imparare a conoscere e usare uno dei sistemi più diffusi al mondo.
400 pag. **L. 26.000 Cod. 331P**

INTRODUZIONE AL MICROCOMPUTER
Vol. 0 - Il libro del principiante.
240 pag. **L. 16.000 Cod. 304A**
Vol. I - Il libro dei concetti fondamentali.
320 pag. **L. 18.000 Cod. 305A**

IL BASIC DEL PET E DELL'M20
Un validissimo supporto e strumento di lavoro per chiunque voglia o debba imparare a programmare in BASIC con un Commodore o un Olivetti M20
232 pag. **L. 16.000 Cod. 336D**

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL VIC/CBM
176 pag. **L. 12.500 Cod. 507A**

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL PET/CBM
L'informatica a disposizione di tutti, senza inutili teorizzazioni e tanta pratica.
180 pag. **L. 11.500 Cod. 506A**

INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE
Il libro indispensabile a un uso "esterno" dell'APPLE: controllo di dispositivi, temperature, soglie luminose, liquidi ...
208 pag. **L. 14.000 Cod. 334B**

PROIBITO! COME AVER CURA DI UN COMPUTER
Tutto quello che bisogna sapere per non mandare in tilt un calcolatore
208 pag. **L. 14.000 Cod. 333D**

APPLE-MEMO
Sintassi dei comandi, codici caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina e tante altre utili informazioni.
150 pag. **L. 15.000 Cod. 340H**

LA PRATICA DELL'APPLE
L'Apple è un personal computer dalle infinite risorse. Questo volume, suddiviso in 3 facili ed esaurienti capitoli, insegna come sfruttarle al massimo.
130 pag. **L. 10.000 Cod. 341D**

ALLA SCOPERTA DEL VIC 20
Un libro chiave indirizzato agli utenti BASIC del VIC e a chi vuole approfondire anche l'aspetto hardware e di questo diffusissimo personal computer.
308 pag. **L. 22.000 Cod. 338D**

VOI E IL VOSTRO COMMODORE 64
Un ricco ed esauriente vademecum sulla programmazione in BASIC del Personal che va oggi per la maggiore.
256 pag. **L. 22.000 Cod. 347D**

L'HOME COMPUTER TI 99/4A
Dal BASIC,, per chi si avvicina per la prima volta al computer, alla spiegazione dell'architettura del TI 99/4A, per i già esperti di programmazione.
186 pag. **L. 15.000 Cod. 343B**

PET/CBM GUIDA ALL'USO
Vol. I - Impiego dei calcolatori CBM, elaborazione di testi "editing", programmazione dei CBM e caratteristiche.
256 pag. **L. 20.000 Cod. 332P**
Vol. II - Unità periferiche, informazioni sul sistema CBM, BASIC CBM.
288 pag. **L. 22.500 Cod. 333P**

COMMODORE 64 - IL BASIC
Accurata esposizione del linguaggio BASIC. Un libro di programmi per imparare a programmare.
324 pag. **L. 26.000 Cod. 348D**

dei Jacksoniani

TTO IL MEGLIO HOME COMPUTER.

PROGRAMMI

NOVITA'
DIDATTICA CON IL PERSONAL COMPUTER
L'utilizzo del personal da parte dell'insegnante come strumento didattico. Per scuole di ogni ordine e grado.
160 pag. **L. 24.000 Cod. 400A**

NOVITA'
CONOSCI TE STESSO ATTRAVERSO IL TUO PERSONAL COMPUTER
Grafologia, numerologia, oroscopo computerizzato, Q.I. e fondamenti della personalità girano sul tuo personal, insegnandoti, nello stesso tempo, a programmare.
136 pag. **L. 13.000 Cod. 401D**

NOVITA'
SPECTRUM TOOL
Una serie di interessanti programmi BASIC che si servono di routine scritte in linguaggio macchina.
180 pag. **L. 15.000 Cod. 554D**

NOVITA'
IL LIBRO DEI GIOCHI DEL COMMODORE 64
Un testo avvincente che vi insegna a sfruttare la sorprendente grafica, gli sprites e le capacità musicali del famoso personal.
150 pag. **L. 13.000 Cod. 349D**

PROGRAMMI E APPLICAZIONI PER LO ZX SPECTRUM - 60 GIOCHI
60 "video-avventure" da vivere insieme allo ZX Spectrum e in più molti altri programmi utili.
116 pag. **L. 9.000 Cod. 558D**

66 PROGRAMMI PER ZX81 E ZX80 CON NUOVA ROM + HARDWARE
Come sfruttare tutte le capacità degli ZX e, addirittura, moltiplicarle.
144 pag. **L. 12.000 Cod. 520D**

50 ESERCIZI IN BASIC
Una raccolta completa e progressiva di esercizi matematici, gestionali, operativi, statistici, di svago.
208 pag. **L. 13.000 Cod. 521A**

GIOCARE IN BASIC
Il gioco come metodo d'apprendimento del BASIC e dei microcomputer.
324 pag. **L. 20.000 Cod. 522A**

PROGRAMMI PRATICI IN BASIC
Programmi di tipo finanziario, matematico, scientifico, manageriale ... già pronti e sperimentati.
200 pag. **L. 12.500 Cod. 550D**

77 PROGRAMMI PER SPECTRUM
Dalla Grafica alla Business Grafica, dalla musica alle animazioni, dai giochi all'Elettronica ... tutte le possibilità offerte dallo Spectrum.
150 pag. **L. 16.000 Cod. 555A**

75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER
Programmi sperimentati e pronti da usare, oppure da rielaborare, ampliare, modificare, assemblare.
196 pag. **L. 12.000 Cod. 551D**

SOLUZIONI DI PROBLEMI IN PASCAL
Un approccio disciplinato alla soluzione di problemi col calcolatore e un modo garantito di imparare a programmare.
450 pag. **L. 28.000 cod. 512P**

PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL
Per costruirsi una "libreria" di programmi in grado di risolvere i più frequenti problemi scientifici e ingegneristici.
384 pag. **L. 25.000 Cod. 554P**

SINFONIA PER UN COMPUTER VIC 20
Giocare è il modo più semplice e divertente per imparare a usare un computer. Un libro di games che riesce a coprire tutta la gamma di prestazioni del VIC.
128 pag. **L. 10.000 Cod. 563D**

GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER IL VOSTRO VIC 20
Un libro pieno di eccitanti scoperte per tutti coloro che posseggono un VIC 20 e tanta voglia di divertirsi. 29 programmi di giochi interessantissimi.
116 pag. **L. 9.000 Cod. 557D**

BASIC SU APPLE
Programmi in pochi minuti: dall'economia domestica" alle applicazioni commerciali, dai calcoli statistici alla creazione degli archivi.
184 pag. **L. 14.000 Cod. 532H**

LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

NOVITA'
PRIMI PASSI IN BASIC
Imparare il BASIC studiando i programmi: un facile e divertente approccio all'informatica.
48 pag. **L. 6.500 Cod. 403D**

NOVITA'
METODI DI REALIZZAZIONE DEI PROGRAMMI
Un testo che propone i più moderni metodi di creazione dei programmi.
98 pag. **L. 10.000 Cod. 401H**

NOVITA'
INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE
Un manuale didattico divertente per chi inizia a programmare in BASIC su un Personal.
48 pag. **L. 6.500 Cod. 405D**

NOVITA'
GUIDA ALLA SCELTA DEL COMPUTER
Come scegliere la macchina e il software adatti a rendere più produttiva la propria attività.
128 pag. **L. 12.000 Cod. 400P**

NOVITA'
CONOSCERE IL PERSONAL COMPUTER
Per entrare subito nel mondo dei microcomputer e dei chip, e imparare sorridendo.
48 pag. **L. 6.500 Cod. 406D**

NOVITA'
GIOCHI CON IL COMPUTER
Un originale manuale di videogiochi visti dalla parte del computer per rispondere alla domanda: "ma come fa?"
48 pag. **L. 6.500 Cod. 404D**

NOVITA'
PERSONAL GRAPHICS
Il libro della grafica col computer, dai disegni statici ai cartoni animati. Fantasia e tecnologia.
170 pag. **L. 17.000 Cod. 555D**

NOVITA'
PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA
Questo corso di autoistruzione insegna i principi fondamentali della programmazione strutturata.
136 pag. **L. 11.000 Cod. 503A**

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE
Vol. I - metodi pratici
Dal BASIC microsoft, ai metodi, pratici, ai messaggi d'errore.
164 pag. **L. 11.000 Cod. 515H**

La bibliotec

JACKSON, L'E
DA CHI LA CON

ELETTRONICA DI BASE

CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE
Un testo di alto valore didattico, per capire l'elettronica della teoria atomica ai transistori
448 pag. **L. 17.000 Cod. 201A**

COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO
12 lezioni complete ed esaurienti a cura del learning Center Texas Instruments
224 pag. **L. 16.000 Cod. 202A**

CORSO PROGRAMMATO DI ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA
In 40 fascicoli monografici, di 2700 pagine complessive, i concetti fondamentali di elettrotecnica ed elettronica di base dalla teoria atomica all'elaborazione dei segnali digitali. 1000 lezioni con domande, risposte, esercizi, test ...
L. 109.000 Cod. 099A

INTRODUZIONE AI CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI
Un'introduzione pratica che demistifica molti luoghi comuni e rende accessibile a tutti l'argomento
112 pag. **L. 8.000 Cod. 203A**

ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE
Un testo didattico chiaro, completo, moderno, con oltre 400 problemi, dedicato a specialisti e studenti. Fondamentale.
720 pag. **L. 38.000 Cod. 204A**

MICROPROCESSORI E INTERFACCIAMENTO

USARE IL MICROPROCESSORE
L'utilizzo più razionale del microprocessore nel controllo di impianti e processi
296 pag. **L. 17.000 Cod. 327A**

MICROPROCESSORI
Dai Chip ai Sistemi. I concetti, le tecniche e i componenti riguardanti il mondo dei microprocessori.
384 pag. **L. 25.000 Cod. 320P**

I MICROPROCESSORI E LE LORO APPLICAZIONI: SC/MP
La soluzione dei classici problemi che si presentano nella progettazione con sistemi a microprocessore
158 pag. **L. 11.000 Cod. 301D**

Z80 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY
Le funzioni assembler, le istruzioni assembly, i concetti di sviluppo del software
640 pag. **L. 34.000 Cod. 326P**

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80
Un corso sistematico per imparare la programmazione in linguaggio Assembley usando lo Z-80
530 pag. **L. 26.000 Cod. 328D**

NANOBOOK Z80
I nanocomputer NBZ80 e NBZ80S usati come strumenti didattici, per imparare il software, per affrontare i problemi e le tecniche di interfacciamento con CPU, PIO, CTC.
Vol. I - Tecniche di Programmazione - 256 pag. **L. 17.000 Cod. 310P**
Vol. III - Tecniche di interfacciamento - 464 pag. **L. 20.000 Cod. 312P**

IL BUGBOOK VII
L'interfacciamento fra microcomputer e convertitori analogici. Esperimenti per sistemi 8080/A - Z80 - 8085
272 pag. **L. 17.000 Cod. 007A**

TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI
I concetti, le tecniche di base, i componenti per assemblare un sistema
400 pag. **L. 25.000 Cod. 314P**

LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z8000
L'architettura e il funzionamento, nonchè molti esempi di programmi dello Z8000
302 pag. **L. 25.000 Cod. 321D**

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA
Linguaggio assembly e logica digitale, più alcune efficienti soluzioni per spiegare l'uso corretto del microprocessore
400 pag. **L. 21.500 Cod. 324P**

PROGRAMMAZIONE DEL 6502
Un testo autonomo e completo per imparare la programmazione in linguaggio Assembley
390 pag. **L. 25.000 Cod. 503B**

GIOCHI CON IL 6502
Tecniche di programmazione avanzate e loro sperimentazione attraverso il modo pratico e divertente dei giochi
312 pag. **L. 19.500 Cod. 505B**

ESPERIMENTI CON TTL E 8080A
Elettronica digitale, tecniche di programmazione e interfacciamento dei microcomputer
Vol. I - 496 pag. **L. 22.000 Cod. 005A**
Vol. II - 490 pag. **L. 22.000 Cod. 006A**

PROGRAMMAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA
Implementazione della logica sequenziale e combinatoria, e uso del linguaggio assembly, all'interno di un sistema basato sull'8080
296 pag. **L. 19.000 Cod. 325P**

APPLICAZIONI DEL 6502
Le tecniche e i programmi per applicazioni tipiche del 6502 e dei sistemi su di lui basati
214 pag. **L. 15.500 Cod. 504B**

TEA, UN EDITOR ASSEMBLER RESIDENTE PER L'8080/8085
Un valido contributo per scrivere e modificare programmi sorgente scritti in assembley secondo i codici mnemonici dei due microprocessori
252 pag. **L. 14.000 Cod. 322P**

DBUG
Un programma interprete per la messa a punto del software 8080
112 pag. **L. 7.000 Cod. 313P**

8080A/8085 - PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY
Un manuale teorico-pratico per tecnici, studenti, appassionati che vogliano approfondire le loro conoscenze nel settore dei microcomputer
512 pag. **L. 27.500 Cod. 323P**

INTERFACCIAMENTO DI MICROCOMPUTER
Esperimenti utilizzanti il CHIP 8255 PPI, interfaccia periferica programmabile della famiglia 8080
220 pag. **L. 12.000 Cod. 004A**

CAPIRE I MICROPROCESSORI
Funzioni, memorie ROM e RAM, interfacce ... tutto quello che bisogna conoscere su tecnologie e applicazioni dei microprocessori
126 pag. **L. 10.000 Cod. 342A**

dei Jacksoniani

LETTRONICA
OSCE DAVVERO.

COMPONENTI, PROGETTI, APPLICAZIONI

NOVITA'
MANUALE DI OPTOELETTRONICA
Un valido supporto per i progettisti elettronici, per realizzare schemi pratici, economici e affidabili.
207 pag. **L. 15.000 Cod. 613P**

NOVITA'
FIBRE OTTICHE
La teoria, i componenti base e gli impieghi pratici delle fibre ottiche affrontati in modo chiaro ed esauriente.
192 pag. **L. 15.000 Cod. 614A**

DAL TRANSISTOR AL MICROPROCESSORE
La moderna circuiteria a stato solido, la sua evoluzione, le sue prospettive.
80 pag. **L. 7.500 Cod. 141A**

MANUALE PRATICO DI PROGETTAZIONE ELETTRONICA
Per hobbisti, dilettanti, sperimentatori e ingegneri alle prese con la comprensione e l'uso dei circuiti elettronici.
488 pag. **L. 30.000 Cod. 205A**

CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA
Un approccio diretto al mondo dell'elettronica digitale
Vol. I - 384 pag. **L. 22.000 Cod. 001A**
Vol. II - 352 pag. **L. 22.000 Cod. 002A**

I TIRISTORI - 110 PROGETTI PRATICI
Dal controllo della luminosità delle lampade a quello (automatico) di stufe, dalla velocità dei motori elettrici ai sistemi antifurto ...
144 pag. **L. 9.000 Cod. 606D**

MANUALE DEGLI SCR, TRIAC ED ALTRI TIRISTORI - Vol. I
Una guida alle applicazioni di questa famiglia di dispositivi a semiconduttore
378 pag. **L. 24.000 Cod. 612P**

PROGETTAZIONE CIRCUITI PLL
L'oscillatore controllato in tensione, i sintetizzatori digitali di frequenza, i circuiti integrati monolitici ...
256 pag. **L. 16.000 Cod. 604A**

LA PROGETTAZIONE DEI FILTRI ATTIVI
Attraverso una vasta gamma di tavole e grafici una pratica esemplificazione di come si costruiscono i filtri attivi
280 pag. **L. 17.000 Cod. 603B**

GUIDA AI CMOS
22 utili esperimenti per passare dalla logica TTL a quella CMOS
220 pag. **L. 17.000 Cod. 605B**

GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI LM 3900 E LM 359
Teoria, sperimentazione e ... pratica attraverso 22 esperimenti realizzati passo passo
480 pag. **L. 24.000 Cod. 610B**

IL TIMER 555
Cos'è e come si utilizza questo onnipresente temporizzatore integrato
172 pag. **L. 10.000 Cod. 601B**

LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI OP-AMP
Gli schemi di circuiti fondamentali che costituiscono le unità di base dei sistemi più sofisticati
276 pag. **L. 17.000 Cod. 602B**

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI
286 pag. **L. 23.000 Cod. 607H**

GUIDA MONDIALE DEGLI AMPLIFICATORI OPERAZIONALI
196 pag. **L. 17.000 Cod. 608H**

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI AD EFFETTO DI CAMPO JFET E MOS
Conoscere subito l'esatto equivalente di un transistore, di un amplificatore operazionale, di un FET significa risparmiare tempo, denaro e fatica
80 pag. **L. 11.500 Cod. 609H**

LA SOPPRESSIONE DEI TRANSITORI DI TENSIONE
Cause, effetti, rimedi ai danneggiamenti, dei transitori d'alta tensione
224 pag. **L. 12.000 Cod. 611H**

LE COMUNICAZIONI RADIO IN MARE
Come orientarsi grazie alla moderna strumentazione e ai suoi codici
200 pag. **L. 15.000 Cod. 706A**

MANUALE PRATICO DEL RIPARATORE RADIO TV
I segreti di un'esperienza ventennale messi al servizio di tutti
352 pag. **L. 23.000 Cod. 701P**

IMPIEGO PRATICO DELL'OSCILLOSCOPIO
Come funziona e come usare - con facilità e precisione - questo indispensabile strumento.
112 pag. **L. 16.000 Cod. 705P**

AUDIO & HI-FI
Una guida preziosa per conoscere l'HI-FI
128 pag. **L. 7.000 cod. 703D**

MANUALE PRATICO DI REGISTRAZIONE MULTIPISTA
Regole generali, problemi, soluzioni e termini gergali
164 pag. **L. 10.000 Cod. 704D**

OLTRE L'ELETTRONICA

MICROPROCESSORI AL SERVIZIO DEL MANAGEMENT
CAD/CAM e robotica: la loro applicazione in Aziende, l'impatto su qualità e produttività, le prospettive.
292 pag. **L. 20.000 Cod. 335H**

COMPUTER GRAPHICS, CAD, ELABORAZIONE D'IMMAGINI: SISTEMI E APPLICAZIONI
Linguaggi e algoritmi, sistemi grafici, integrazione CAD/CAM, didattica e formazione professionale.
512 pag. **L. 45.000 Cod. 529C**

MICROELETTRONICA: NUOVA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE
I come e i perchè della nuova rivoluzione industriale e lo scenario tecnico-economico-sociale del prossimo ventennio.
180 pag. **L. 11.500 cod. 315P**

La biblioteca

JACKSON, L'I
DA CHI LA CON

NOVITA'
IL BASIC E LA GESTONE DEI FILE - Vol. II
Un manuale per il professionista o il manager che vogliono risolvere in "tempo reale" i loro problemi di gestione degli archivi.
164 pag. **L. 14.000 Cod. 516H**

PROGRAMARE IN BASIC
Caratteristiche e peculiarità del BASIC applicato a: Apple, PET, TRS80.
94 pag. **L. 8.000 Cod. 513A**

COME PROGRAMMARE
Tutte le fasi di una corretta programmazione in BASIC o in qualsiasi altro linguaggio.
192 pag. **L. 12.000 Cod. 511A**

INTRODUZIONE AL BASIC
Tecnica e pratica in un libro che costituisce un vero e completo corso di BASIC.
314 pag. **L. 21.000 Cod. 502A**

IL BASIC PER TUTTI
Per i neofiti una facile e immediata introduzione al linguaggio BASIC e al mondo dei calcolatori.
264 pag. **L. 17.500 Cod. 525A**

PROGRAMMARE IN PASCAL
Tutti i vantaggi di un linguaggio sempre più importante e diffuso.
208 pag. **L. 14.000 Cod. 514A**

INTRODUZIONE AL PASCAL
Per conoscere, capire, usare il linguaggio destinato a spodestare il FORTRAN, l'ALGOL, il PL/I ecc.
484 pag. **L. 30.000 Cod. 516A**

IMPARIAMO IL PASCAL
Consigli, problemi, esercizi per l'autoapprendimento del PASCAL. Divulgazione senza pedanterie.
162 pag. **L. 11.500 Cod. 501A**

PASCAL - MANUALE STANDARD DEL LINGUAGGIO
Dagli Autori del Pascal, il "libro" sul Pascal.
186 pag. **L. 11.500 Cod. 500P**

DAL FORTRAN IV AL FORTRAN 77
Per chi deve programmare a livello tecnico scientifico e per chi vuole approfondire le conoscenze del linguaggio.
266 pag. **L. 18.000 Cod. 517P**

CP/M con MP/M
Un libro destinato a rendere semplice l'uso del CP/M e automaticamente, quello dei microcomputer.
320 pag. **L. 22.000 Cod. 510P**

IL FORTH PER VIC 20 e CBM 64
La programmazione in FORTH e la sua implementazione sul Commodore VIC 20 e CBM 64.
150 pag. **L. 11.000 cod. 527B**

PROGRAMMARE IN ASSEMBLER
Il manuale pratico che aspettavano hobbisti e utenti di personal computer.
160 pag. **L. 10.000 Cod. 329A**

IL PERSONAL PER IL MANAGER

NOVITA'
IL BASIC NEGLI AFFARI
Un libro che porta il BASIC sulla scrivania dei manager per le tipiche applicazioni da ufficio.
192 pag. **L. 15.000 Cod. 402H**

NOVITA'
LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC
Come accedere direttamente al calcolatore e ottenere elementi di analisi, pianificazione e controllo utili per decidere.
192 pag. **L. 15.000 cod. 403H**

NOVITA'
EPSON HX20
Il BASIC e 46 programmi. Più che un dedicato alle caratteristiche e alle possibilità del potente computer portatile.
232 pag. **L. 20.000 Cod. 345D**

VISICALC
Il "foglio elettronico", come supporto alle attività contabili e gestionali, è una delle applicazioni più interessanti dei Personal Computer.
192 pag. **L. 15.000 Cod. 556H**

dei Jacksoniani

NFORMATICA OSCE DAVVERO.

PROGRAMMI DI MATEMATICA E STATISTICA
Come acquistare la logica necessaria a risolvere con metodo, senza perdite di tempo, i problemi con il calcolatore.
228 pag. **L. 16.000 cod. 552D**

OLIVETTI M10 - GUIDA ALL'USO
Un manuale "veloce" per gli utenti del portatile M10. Presenta con chiarezza il BASIC e i programmi applicativi.
170 pag. **L. 15.000 Cod. 401B**

PROGRAMMI UTILI DEL BASIC PER IBM PC
65 programmi ampiamente collaudati e pronti all'uso; dalla finanza al bilancio familiare, dalla gestione commerciale ai beni immobili, dall'analisi alla registrazione dati.
192 pag. **L. 15.000 Cod. 564D**

DATA PROCESSING E TELEMATICA

NOVITA'
TRASMISSIONE DATI
L'hardware e il software della trasmissione delle informazioni, per i tecnici ma anche per gli hobbisti.
299 pag. **L. 23.000 Cod. 528P**

SISTEMI ELETTRONICI DI STAMPA LASER
Stampa laser nel mondo EDP, Editoria Elettronica nei centri stampa, unità terminali per stampa remota ed editoria distribuita ...
210 pag. **L. 17.000 Cod. 614P**

TELEMATICA
Dal viewdata all'office automation, un panorama dei problemi teorico-pratici di questa nuovissima disciplina.
286 pag. **L. 19.000 Cod. 518D**

COMPUTER GRAFICA
L'immagine come informazione e il calcolatore come produttore d'immagine.
174 pag. **L. 29.000 Cod. 519P**

DIZIONARIO DI INFORMATICA
15000 termini inglese-italiano-tedesco; italiano-inglese; tedesco-inglese.
920 pag. **L. 55.000 Cod. 100H**

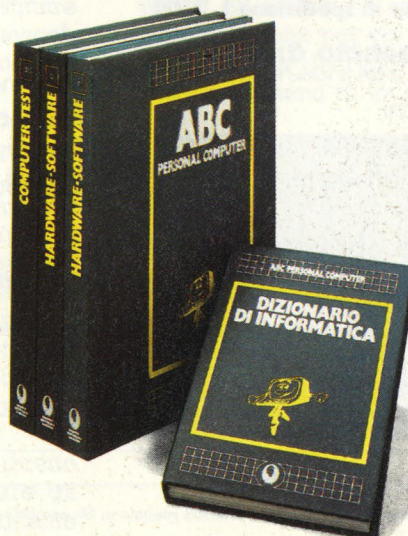
PRINCIPI E TECNICHE DI ELABORAZIONE DATI
Per l'autoapprendimento dei principi basilari di flusso e gestione nei sistemi di elaborazione.
254 pag. **L. 17.000 Cod. 309A**

NOVITA'
ODISSEA INFORMATICA
L'"informatizzazione" della società e i suoi riflessi sulle pubbliche istituzioni in una ricerca che esplora temi "orwelliani".
620 pag. **L. 58.000 Cod. 800P**

VOI E L'INFORMATICA
In 100 tavole gli strumenti dell'informatica, l'informatica e l'Azienda, realtà e prospettive tecnologiche in modo sintetico, rigoroso ma completo.
116 pag. **L. 15.000 Cod. 526A**

LE GRANDI OPERE JACKSON

E.I. Enciclopedia di Elettronica e Informatica
Realizzata in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments
7 volumi: Elettronica di Base - Comunicazioni - Elettronica Digitale Vol. I e II - Microprocessori - Informatica di Base - Informatica e Società + 1 volume di Elettrotecnica
1600 pagine complessive - 700 foto e 2200 illustrazioni a colori
Prezzo dell'opera **L. 350.000 (Abb. L. 315.000) Cod. 158A**
N.B. - Sulle grandi opere Jackson lo sconto abbonati è del 10%

ABC Personal Computer
Corso programmato di BASIC.
2 volumi di HARDWARE e di SOFTWARE; 1 volume di Computer-Test con 24 test dei principali personal, stampanti e plotter disponibili in Italia; 1 Dizionario di Informatica.
800 pagine complessive. Centinaia di foto e disegni a colori. Volumi rilegati in similpelle.
Prezzo dell'opera **L. 150.000 (Abb. L. 135.000) Cod. 160A**

LA BIBLIOTECA JACKSON A CASA TUA.

Per ordinare i libri presentati in queste pagine servirsi di questa Cedola di Commissione Libraria.
Fino al 28/2/'85 a tutti gli abbonati JACKSON viene riconosciuto uno sconto del 20% sui prezzi di copertina indicati.

Dopo tale data gli Abbonati avranno sempre e comunque diritto a uno sconto del 10% sulla Biblioteca JACKSON, novità comprese. I libri presentati possono essere ordinati a prezzo pieno con questa Cedola, anche dai non abbonati.

IL PERSONAL PER IL MANAGER

IL PRIMO LIBRO PER M24

Una prima presentazione del nuovo calcolatore Olivetti M24, con la descrizione del sistema operativo MS DOS e del linguaggio GW BASIC.

pag. L. 18.000 Cod. 401 P

GUIDE PRATICHE

OLIVETTI M10: guida all'uso

Una guida all'uso e alla programmazione BASIC del portatile Olivetti, ma anche una precisa fonte di idee e di possibili applicazioni.

192 pag. L. 18.000 Cod. 401 B

DATA PROCESSING E TELEMATICA

I TERMINI DELL'INFORMATICA E DELLE DISCIPLINE CONNESSE

Uno strumento di consultazione indispensabile per chiunque operi, a qualsiasi livello, nel settore dei computer, per leggere manuali, depliant, ma anche per interpretare i messaggi che lo stesso computer propone sullo schermo

544 pag. L. 50.000 Cod. 101 H

PROGRAMMI

PERSONAL GRAPHICS

A metà strada fra la favola, il romanzo realista made in USA e un libro per tecnici, il libro presenta un'interessante e "sofferta" gamma di programmi di grafica per Personal Computer, in cui fantasia e tecnologia si fondono in un connubio piuttosto stimolante.

170 pag. L. 17.000 Cod. 555 D

CONOSCI TE STESSO TRAMITE IL TUO PC

Un invito a conoscere se stessi attraverso l'imparzialità elettronica del proprio Personal Computer, ma anche il proprio Personal Computer attraverso se stessi.

136 pag. L. 11.000 Cod. 401 D

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rossellini 12 - 20124 Milano

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri. Sono interessato a ricevere i volumi sottoelencati.
Pagherò al postino al ricevimento dei volumi.

Spazio riservato alle Aziende
☐ Si richiede l'emissione della fattura
Partita I.V.A. ____________

Cognome ____________ Nome ____________
Città ____________ Prov. ______ C.A.P. ______
Via ____________ N. ______
Data di nascita ____________ Tel. ____________

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ VOLUME

Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.

Contributo spese di spedizione L. 3000

☐ **Sono abbonato a:**
(E ho quindi diritto al 20% di sconto fino al 28-2-'85)

☐ Videogiochi
☐ Home Computer
☐ Personal Software
☐ Bit
☐ Informatica Oggi
☐ PC Magazine
☐ Personal O
☐ Compuscuola
☐ Telecomunicazioni Oggi
☐ Automazione Oggi
☐ Elettronica Oggi
☐ L'Elettronica
☐ Elektor
☐ Strumenti Musicali

☐ **Non sono abbonato**

☐ **INVIATEMI AL PREZZO DI L. 350.000 (Abb. L. 315.000) (COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE), E.I. ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA E INFORMATICA**

☐ **INVIATEMI AL PREZZO DI L. 150.000 (Abb. L. 135.000) (COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE), ABC PERSONAL COMPUTER**

Modalità di pagamento:
☐ Allego assegno n° ____________ Banca ____________
Importo ____________
Data ____________ Firma ____________

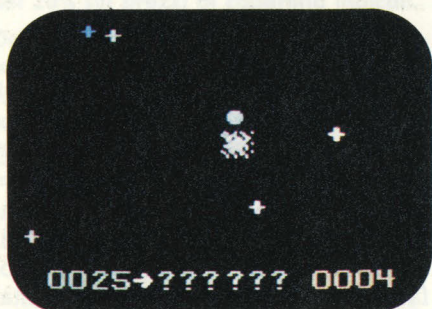
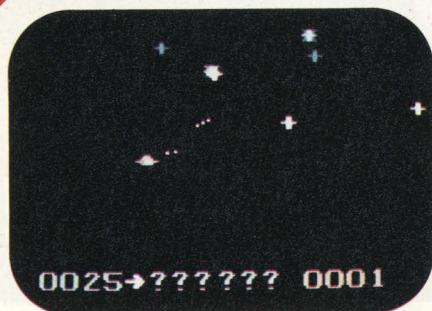
☐ Ho già provveduto al pagamento su c/c n. 1166203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).
☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi (modalità non valida per le enciclopedie).

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCOMPUTER

ATTACCO GALATTICO

Computer: ***Videopac***
Serie: ***Philips 7400***
Prezzo: ***L. 45.000***

Allarme! Allarme! La vostra navicella spaziale da ricognizione sta per essere attaccata da satelliti nemici e asteroidi: preparate tutte le difese.
Questo potrebbe essere l'inizio di un qualunque film di fantascienza, ma si tratta invece di una avventura spaziale presentata dalla Philips per la consolle 7400.
La vostra navicella, di color rosso, dispone di due armi, una di difesa e una di offesa: è avvolta da un campo magnetico che la protegge dagli asteroidi e dispone di una pistola laser che ha la caratteristica di ruotare in senso orario in sincronia con il movimento della vostra astronave.
L'uso di questa arma, che potrete attivare premendo il solito tasto ACTION, richiede però una notevole abilità poiché tutte le volte che vi muoverete per mirare verso qualche nemico, la vostra pistola inizierà a ruotare in direzioni spesso opposte al bersaglio creandovi non pochi problemi e, inoltre, pur disponendo di un numero infinito di munizioni, la portata di tiro della vostra arma è piuttosto limitata.
Vediamo ora più dettagliatamente i nemici che dovrete affrontare in questa missione di sopravvivenza: i meno pericolosi sono gli asteroidi che sullo schermo appaiono in diversi colori e con una normale velocità di rotazione. Contro di essi potete agire in diversi modi. Innanzitutto potete buttarvi a mo' di Kamikaze guadagnando così per ogni asteroide distrutto 1 punto (ricordatevi però di aspettare 2 secondi tra un asteroide e l'altro per ricostituire lo strato di protezione della navicella) oppure potete sparare contro di essi usando la vostra arma.
Non sparate e urtate gli asteroidi contemporaneamente altrimenti la vostra navicella salterà in aria in mille pezzi. Sia che usiate il primo o il secondo sistema vi consigliamo di urtare o sparare soprattutto quando gli asteroidi si trovano raggruppati poiché i frammenti possono provocare l'esplosione di altri asteroidi creando così una reazione a catena molto proficua per il vostro punteggio.
Il terzo sistema indicato dal libretto di istruzioni è quello di evitare gli asteroidi. Non fatelo assolutamente poiché in questo modo non raggiungereste mai dei punteggi elevati.
Un pochino più pericolosi sono invece gli asteroidi magnetici poiché sono in grado, anche se non in breve tempo, di perforare lo strato protettivo della navicella; conviene perciò neutralizzarli usando la pistola laser. Pur essendo identici agli altri asteroidi potrete riconoscerli molto facilmente dato che la loro velocità di rotazione è molto maggiore; tutte le volte che riuscirete ad abbatterne uno otterrete 3 punti.
I nemici più pericolosi sono infine i satelliti, i quali oltre ad apparire all'improvviso dispongono di un raggio laser molto preciso e veramente implacabile; dato che in questo caso il vostro strato magnetico risulta del tutto inutile non vi rimane che tentare di abbatterli anche se vi riuscirà ben poche volte vista la scarsa affidabilità della vostra arma. Se non avete la stoffa dell'eroe potete sempre cercare di evitare lo scontro diretto scappando a più non posso oppure cercando di nascondervi dietro gli asteroidi i quali neutralizzeranno i colpi per voi e infine potete provare a distruggere il satellite con i frammenti di un asteroide che

avete appena colpito. Qualunque sia la vostra decisione sappiate che la distruzione di un satellite vale ben 10 punti.
Ad aumentare la difficoltà del gioco si aggiunge anche il fatto che non disponete di vite supplementari e una volta che la vostra navicella è stata colpita la partita termina e in basso a destra potrete leggere il punteggio finale mentre a sinistra rimarrà memorizzato il punteggio più alto raggiunto fino a quel momento. Giocando in 2 o più giocatori potrete anche scrivere sulla tastiera il nome del giocatore che ha ottenuto il punteggio maggiore.
Che altro dire se non che per la sua immediatezza questo "attacco galattico" si presta ad essere giocato in qualunque momento della giornata sia dai vostri genitori e soprattutto dal vostro fratellino pestifero che magari per giorni e giorni vi ha chiesto di poter mettere le mani sulla vostra consolle.
La grafica è deliziosa anche se non siamo ai livelli di "Terrahawks" ma comunque l'effetto grafico dell'esplosione degli asteroidi, dei satelliti e della vostra navicella è davvero ben riuscito e anche il sonoro che accompagna le esplosioni e il movimento della navicella non è da meno. Questa cartuccia insomma è fatta apposta per coinvolgervi al massimo e il ritmo incalzante dell'azione non fa che aumentare l'effetto; oltre tutto passerete da una partita all'altra senza quasi accorgervene poiché non sarà necessario premere alcun tasto per ripetere la partita. Anzi dovrete riuscire a premerlo per smettere e, credeteci, non è semplice.

Stefano Tucciarelli

STRANGELOOP

(ANELLO BIZZARRO)

Computer: ***Sinclair Spectrum 48K***
Supporto: ***Cassetta***
Casa Prod.: ***Virgin Games***
Distribuito da: ***Miwa***
Prezzo: ***L. 20.000***

Un terribile pericolo incombe sulla Terra!
Un oscuro e maligno potere extraterrestre si è impadronito della ROBOT FACTORY, l'importantissima centrale spaziale di costruzione degli androidi: androidi vitali per l'economia e per moltissime attività terrestri (come saremo ridotti!).
Gli alieni stanno riconvertendo la base in un centro di produzione per macchine mortali destinate a distruggerci.
Solo voi, con il vostro coraggio e la vostra audacia potrete penetrare all'interno della fabbrica e riprogrammare il computer di controllo centrale.
La missione è difficile e irta di mille imprevedibili tranelli che potrebbero sentenziare la vostra fine prematura.
Accettate l'incarico? Si! Allora via, più veloci della luce verso l'incognito, armati solo di un laser per salvare l'intera razza umana.

IL GIOCO

Scopo della missione è raggiungere la stanza in cui si trova il computer che controlla la fabbrica automatizzata. Per far ciò dovrete avventurarvi nelle 240 stanze su cui si articola STRANGELOOP. I tasti che vi permetteranno di muoversi sono le frecce (5-8 sinistra e destra, 6-7 alto e basso) ma nel caso desideriate una soluzione a voi più comoda, potrete facilmente ridefinirli insieme con i comandi di difesa che sono 1 - fuoco orizzontale, 0 - fuoco diagonale.
Fate attenzione, comunque, a non dare troppo spazio ai vostri animi da "pistoleri"; infatti, oltre al fatto di essere soli su un pianeta di un lontano sistema solare, dovrete ricordarvi che avete a disposizione una riserva limitata di colpi, 99, che potrete incrementare raccogliendo dei nuovi caricatori lungo il vostro percorso.
A questo punto vi chiederete: siamo coraggiosi, audaci, ma contro chi dobbiamo combattere? Vi rispondiamo subito, i vostri nemici sono... (attimo di suspence) gli *swavf* e gli alieni. I danni che questi esseri vi potranno fare sono tanti piccoli micidiali fori nella vostra tuta spaziale, dai quali perderete a poco a poco l'ossigeno, elemento indispensabile, tenendo conto che siete a zero atmosfere.
Per evitare la perdita d'ossigeno avete a vostra disposizione alcune toppe da applicare sulla tuta, che vi permettono di arrestare le perdite: esse vi verranno applicate automaticamente, senza alcun comando, sempre che siano in numero sufficiente!
Quando la scorta finisce dovrete cercarne altre disseminate nelle stanze della fabbrica. Oltre alle toppe potrete trovare anche delle riserve di ossigeno, che vi permetteranno di allungare la vostra operazione.
Nel caso decidiate di ottenere un buon punteggio abbattendo più nemici, vi consigliamo di eliminare

tutti quelli presenti nella stanza in cui vi trovate: eviterete in questo modo la loro riproduzione, acquistando delle zone "franche" disinfestate dai pericoli.
Pericoli che, a volte, diventano ineliminabili, soprattutto quando contro di voi si accaniscono i giganteschi macchinari della fabbrica: attenzione quindi alle enormi pinze che potrebbero ridurvi in poltiglia, o alle presse, o alle vasche di acidi corrosivi ... Basta così! non vorremmo terrorizzarvi troppo.
Per aiutarvi a superare questi infidi pericoli, potete utilizzare una vecchia (si fa per dire) moto che, abbandonata in una stanza, vi permette di proseguire più velocemente senza dover subire gli effetti della mancanza di gravità.
Sia la moto che gli approvvigionamenti di cui abbiamo parlato prima – a cui bisogna aggiungere il carburante per il "due-ruote", si prendono passandoci semplicemente sopra. Lo stesso dicasi per alcuni oggetti che vi aiutano nella riprogrammazione del cervellone impazzito (il computer centrale!).
Dopo avervi completamente informato dei pericoli che incontrerete, passiamo ora alla descrizione di quello che appare sullo schermo.
Nella parte superiore appare la stanza in cui via via vi trovate, mentre in basso vi sono gli indicatori che vi informano delle vostre condizioni, dandovi tutte quelle informazioni necessarie per la vostra sopravvivenza. Eccole, come appaiono sullo schermo:

SINISTRA	CENTRO	DESTRA
numero di fori numero di toppe numero di colpi laser	quantità di ossigeno quantità di carburante lista degli oggetti presi punteggio bussola	mappa 5 × 5 delle stanze intorno

Di quasi tutti gli indicatori conoscete le funzioni, a parte la bussola e la mappa; la bussola è di tipo speciale, perché invece di indicarvi il Nord vi indicherà la direzione che dovrete prendere per trovare la stanza del computer. Per quanto riguarda la mappa 5 × 5 questa vi mostrerà le stanze intorno a in cui vi trovate, comprese le varie uscite.
Ormai le istruzioni necessarie per la missione le abbiamo date, ora dipende tutto da voi, e dalle otto vite di cui disponete.

CONCLUSIONI

STRANGELOOP vi permetterà di vivere una splendida avventura che vi stimolerà anche dopo giorni, settimane, mesi...
Appunto per questo il programma utilizza la nuovissima forma di caricamento rapido che vi permetterà di caricare tutti i blocchi in pochi secondi; avrete inoltre la possibilità di interrompere una partita, riprendendola successivamente dopo averla salvata su nastro.

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

ROCKY

Computer: ***Coleco CBS***
Sistema: ***Colecovision***
Prodotto da: ***CBS Coleco***
Serie: ***Super Action***
Prezzo: ***L. 160.000***

Sylvester Stallone alias Rocky e Mr T alias Clubber Lang sono pronti per affrontarsi sul ring per il titolo mondiale dei pesi massimi.
Questa storia la conoscete bene visto che i film della doppia sfida di pugilato sono stati un successo ed ultimamente li avrete visti in televisione.
Ora Rocky è diventato anche il 'titolo' di punta della nuova serie Super Action del sistema Colecovision.

L'INCONTRO

"Signore e signori buona sera, siete collegati con il famoso ring di Las Vegas, palcoscenico di innumerevoli sfide. Il pubblico è caldo, pronto ad esaltarsi appena uno dei due sfidanti è in difficoltà e sta per crollare al tappeto. Alla sinistra del vostro teleschermo Rocky Balboa, alla destra Clubber" dice la voce del telecronista, al centro, pantaloni verdi, un po' pelato e con il farfallino, l'arbitro dell'incontro. Ma ecco il gong, Rocky rimane al centro del ring immobile, quasi a sfidare l'avversario mentre Clubber è ancora incerto sul da farsi. Il pugile di colore, coprendosi il volto avanza e colpisce l'italoamericano al corpo. Rocky non sembra reagire e Clubber parte con un destro micidiale al volto. Balboa vacilla, è chiaramente in difficoltà, si chiude alle corde e abbraccia l'avversario fino a quando non interviene l'arbitro a dividerli.
Ora è Rocky che passa all'attacco; saltellando sulle gambe trova un varco nella guardia dell'avversario e mette a segno il suo micidiale sinistro. Rocky insiste con asfissianti colpi al corpo e con un micidiale uno-due al volto di Clubber.
Il pubblico è tutto in piedi e Rocky si esalta, continua a colpire l'avver-

sario che ormai non ha nemmeno più la forza di alzare la guardia. Ma proprio mentre sta per crollare al tappeto il suono del gong lo salva.
Una prima ripresa tremenda, che i giudici assegnano a Rocky per soli 5 punti. Se i due non si daranno una calmata non sappiamo se riusciranno ad arrivare alla fine delle 10 riprese.
Forse mi sono lasciato trascinare con questa cronaca improvvisata, ma il feeling che crea questo gioco è tale, che sentirete sicuramente la mancanza di uno speaker televisivo.

COMANDI E VARIAZIONI

Fin troppo chiaro lo spirito del gioco. Parliamo quindi dei nuovi comandi dal design spaziale alla Goldrake, indispensabili per dare il meglio di sé stessi in questo gioco. Grazie all'impugnatura anatomica ed aerodinamica, i Super Action Controller vi danno la possibilità, oltre a muovere il pugile in tutte le direzioni, di realizzare contemporaneamente 4 movimenti, due in più di quanti ne sarebbero permessi con il comando normale.
In alto troviamo l'indispensabile tastiera per scegliere il gioco voluto tra i 9 a disposizione e l'indispensabile joystick che muove il vostro Rocky o Clubber in tutte le direzioni. Sull'impugnatura, in corrispondenza delle quattro dita ci sono altrettanti pulsanti colorati. Affonderete il vostro diretto al viso dell'avversario premendo il pulsante giallo. Lo lavorerete al corpo usando quello arancione. I due pulsanti più in basso servono invece per la difesa. Quello viola vi darà una guardia alta, mentre quello blu serve per la guardia bassa. Abbiamo detto che le variazioni sono 9 con la possibilità di avere una anteprima dell'incontro.
Le prime 8 varianti sono per lo scontro contro il computer: 4 se volete essere Rocky, 4 se invece scegliete Mr. T. Nel primo livello il giocatore controllato dal computer sarà lento e l'incontro durerà 3 riprese. Nelle altre tre opzioni l'avversario sarà sempre più agguerrito e la lunghezza dell'incontro sarà di 5, 10 e 15 riprese.
State certi che sarà molto difficile riuscire ad arrivare al limite al terzo e quarto livello.

L'ultima variazione viene definita 'Head to head' ed è per due giocatori.

PUNTEGGIO

Innanzitutto non perdete d'occhio il tabellone che vi offre lo stato di salute del vostro pugile.
La barra nera orizzontale vi da l'indice di stordimento. Quella arancione ed orizzontale invece stabilisce lo stato di affaticamento. Al centro, in alto, avete le indicazioni del tempo che manca al suono del gong e il round in corso. Al termine appariranno il punteggio del round e lo score totale dell'incontro.
I colpi che garantiscono un maggior punteggio sono quelli diretti al viso e al corpo dell'avversario (2 punti). Un solo punto se scaricate il vostro pugno contro la difesa. Infine ogni knockdown vale 10 punti.

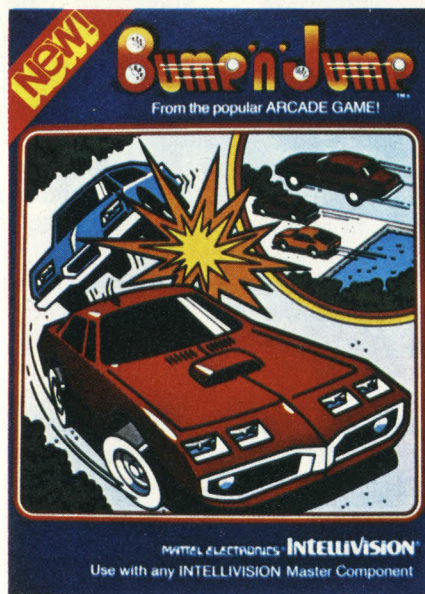
STRATEGIA

La filosofia della boxe è salvaguardata da questo gioco. Viene essenzialmente premiata la boxe più agile e tecnica anche se una boxe potente e di forza può garantire il colpaccio del K.O.
Nell'economia dell'incontro paga molto di più chi riesce a colpire

sistematicamente l'avversario che chi mira solo al K.O.
Fate però attenzione che una volta al tappeto rischiate di non rialzarvi più. Allenatevi nel coordinare i movimenti e soprattutto a non rimanere senza difesa. Con la difesa più bassa siete più riparati ma non avete la possibilità di muovervi sulle gambe. La guardia alta al viso invece vi da la possibilità di avanzare o retrocedere anche se appena colpiti dovrete essere velocissimi a rialzarla. Qualche colpo ben assestato al viso vi spedirà sicuramente al tappeto se non avrete un minimo di difesa.
Un'altra tecnica di difesa è il movimento delle gambe: colpire ed arretrare. È una tattica molto impegnativa e rischiate di essere colpiti con un colpo d'incontro.
Comunque la miglior difesa è sempre l'attacco. Tentate sempre di colpire l'avversario anche quando è racchiuso in una strettissima guardia usando il colpo al corpo, doppiandolo magari velocemente con un diretto al viso.
Con una serie di colpi al corpo, oltre ad affaticare l'avversario, gli darete poca possibilità di prendere l'iniziativa e farete salire il vostro score. Questa tattica a martello pneumatico vi garantirà un alto punteggio anche se sarà difficile ottenere un K.O.
Per spedire al tappeto l'avversario dovete concentrare l'attenzione sul viso dell'avversario magari adottando una tattica di rimessa pronti a mandare a segno il vostro diretto appena il vostro avversario abbasserà la guardia. Comunque vi consigliamo di pensare alla vittoria per K.O. solo quando vi sentite particolarmente forti oppure come colpo gobbo quando siete in forte svantaggio. State però attenti: se subite un K.O. quando siete in svantaggio di più di 40 punti perderete sicuramente l'incontro prima del limite.

CONCLUSIONI

Ci sembra proprio un buon esordio per questa nuova linea della Coleco. Rocky viene dato con l'acquisto dei nuovi comandi.
Altri tre titoli sono compatibili con questi fantascientifici joystick, giustificandone così l'acquisto diversamente da quanto era successo per altre espansioni.
Per concludere Rocky è un gioco entusiasmante da portare al bar con gli amici. Siamo sicuri ch'e l'entusiasmo sarà enorme e siamó certi che qualcuno, ispirato dal clima, non si farà sfuggire l'idea di accettare le scommesse.

Alberto Rossetti

BUMP'N JUMP

(SCONTRA E SALTA)

Casa: ***Mattel***
Sistema: ***Intellivision***
Autore: ***non comunicato***
Prezzo: ***L. 69.000***

Uno degli affari più riusciti combinati dalla Mattel durante il suo breve ma fulgido periodo d'oro è stato l'accordo con la Data East, una piccola impresa giapponese specialista nei kits di conversione per le vecchie macchine da bar.
A confermare ancora una volta che nelle botti piccole sovente si trova il vino buono, la Data East aveva sfornato in breve tempo e a basso costo una manciata di giochi da bar che si erano poi rivelati, uno dopo l'altro, dei grossi successi commerciali.
Bene, l'anno scorso la Mattel se li è accaparrati in blocco e li ha trasferiti con profitto sulla sua console da casa ed anche su altri sistemi.
Il primo è stato *Mission X*, seguito a ruota da *Burgertime*. L'ultimo, in ordine di tempo, è questo Bump'n Jump, che proprio un anno fa nelle nostre sale giochi viveva il suo piccolo ma stabile successo personale.

IL GIOCO

Bump'n Jump, qui conosciuto anche come Burnin'Rubber, è un gioco di guida automobilistica decisamente atipico. Protagonista del videogame è una simpatica automobilina rossa simile ad una dune-buggy che procede in modo un po' scombinato lungo un'improbabile strada interrotta in più punti da pericolosi ed infidi corsi d'acqua.
L'auto, su quel terribile percorso, non è certo sola ma deve vedersela con altri mezzi dalle più inconsuete fattezze condotti da tutti i più temibili pirati della strada, radunatisi per l'occasione con l'intento di darvi battaglia: da quelli dichiarati (sull'auto hanno dipinto un eloquentissimo teschio) a quelli che all'apparenza sembrano più innocui ma che proprio per questo risultano più pericolosi.
Il conducente dell'automobilina, e

cioè voi, avrà il suo bel daffare, ve l'assicuriamo, ma proprio qui incomincia il divertimento. La sua vettura è maneggevole, veloce e soprattutto robusta. Il suo compito, pensate, è quello di portare a termine i vari percorsi su cui deve cimentarsi, contrassegnato ognuno da una delle stagioni dell'anno. Durante il tragitto però, oltre a dover evitare tutti gli ostacoli naturali che gli si pareranno innanzi – vedremo tra poco come – dovrà pure caparbiamente cercare il contatto con gli altri automezzi con il criminale intento di buttarli a cozzare contro i bordi che delimitano la strada, badando bene a che i contraccolpi non gli facciano fare la stessa fine. Sua unica arma è la velocità della vettura, che gli consente, una volta superati i cento kilometri all'ora, di spiccare grandi balzi a mo' di rana meccanica per evitare le brusche e sconsiderate interruzioni del percorso che altrimenti risulterebbero insuperabili.
L'essenza del gioco sta tutta qui: colpire senza essere colpiti, districarsi in una selva di automobili e correre a pazza velocità verso la fine del tracciato saltando come un canguro per non finire inopinatamente in mezzo al mare o contro qualche spuntone di roccia appuntito.
Pensate dunque: per una volta niente più segnaletica né codice della strada da rispettare, solo una pura lotta di abilità per procurare il maggior lavoro possibile ai carrozzieri dei dintorni.
Il risultato? Un vero spasso!

COMANDI

Il massimo della semplicità. Non ci sono livelli di difficoltà, ergo la tastiera viene impiegata unicamente per decidere di una partita ad uno o a due giocatori.
Con il disco muovete l'automobilina a sinistra e a destra sullo schermo premendone i rispettivi bordi laterali mentre la pressione sui lati superiore ed inferiore avranno l'effetto di variarne la velocità, da un minimo di 20 ad un massimo di 220 kmh.
Con un qualsiasi pulsante laterale, infine, si salta.

SCHERMO

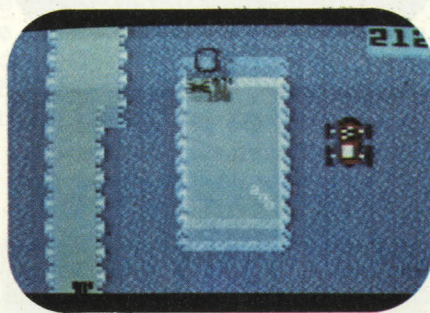
Sinora sull'aspetto grafico abbiamo detto ben poco ma chi conosce già il gioco da bar ne avrà immediatamente visualizzato la meccanica, la dinamica e il tipo di compito che il giovane "criminale" del volante si deve accingere a compiere.
Siamo al cospetto di una classica vista dall'alto in cui la nostra automobilina rossa, simpaticissima e un po' sbullonata con tanto di cilindri al vento, percorre una strada che scorre verticalmente sotto ai suoi possenti pneumatici surdimensionati.
Il tracciato si snoda veloce ed insidioso, fatto di tratti rettilinei, di ampie curve sinuose, di strettoie, di passaggi obbligati dal difficile accesso e soprattutto di brusche interruzioni che lasciano spazio ad un bel mare azzurro con tanto di increspature.
Rispetto al gioco originale ci troviamo dinanzi ad una grafica un po' più

spartana, ma non per questo meno curata o quanto meno tale da tradire lo spirito del gioco originale.
Tutto è stato studiato con molta dovizia nei particolari e le differenze con il fratello da bar sono davvero poche e trascurabili. L'effetto scorrevole della strada e del suo paesaggio è reso molto bene così come i vari colori che lo contraddistinguono, con tonalità più allegre o più smorte a seconda della stagione che contraddistingue i vari percorsi.
L'automobilina protagonista del videogame è disegnata con cura ed è sostanzialmente identica a quella del gioco originale. Le altre sono, per necessità contingenti, molto più stilizzate ma ugualmente vivaci e colorate. L'effetto complessivo è dunque veramente degno della migliore tradizione Mattel.
Il video è tutto compreso dall'azione del videogame e ben poco spazio è dedicato ai rilievi del punteggio (che appare unicamente quando si perde una vita) e del tachimetro dell'automobile, in alto sul video.
Quest'ultimo però è un riscontro importantissimo perché è solamente osservandolo che potrete capire se e di quanto potrete far saltare la vostra vettura.
Il sonoro è quello della versione da bar e perciò anche a casa vostra verrete tormentati dalla perfida musichetta che accompagnava l'originale. Per fortuna utilizzando opportunamente il telecomando del TV potrete farla sparire e concentrarvi maggiormente sul gioco.

OBIETTIVO

L'obiettivo primario è completare con successo il maggior numero di percorsi, ciascuno diviso dall'altro da una piccola sosta ad un distributore per il rifornimento.
Parallelamente, durante il tragitto, dovrete pure adoperarvi per provocare il maggior numero di incidenti cozzando le altre vetture e mandandole a sbattere contro i bordi della pista.
Ugualmente dovrete anche fare saltare l'auto ogni volta che la natura del percorso lo richiederà, sperando che l'atterraggio non avvenga in un luogo senza scampo.
Tutto ciò (incidenti provocati, completamento del percorso e salti) verrà naturalmente tradotto in un determinato numero di punti come andremo ad illustrare più avanti.
Attenzione però: è pure disponibile un bonus di 50.000 punti ad ogni percorso per chi si dimostrerà tanto abile da non provocare neppure un incidente.
È questa un'arma a doppio taglio che va adoperata con saggezza e che può provocare più di un dispiacere. Anche del bonus parleremo più avanti, nella sezione strategica.
Per noi era e resta una stortura del gioco che lo rende fuorviante rispetto alla sua vera natura.

STRATEGIA

L'automobilina corre veloce lungo la direttrice verticale del video in un'illusione di movimento che deriva dal vorticoso scorrere del paesaggio sotto alle sue ruote.
I percorsi da affrontare, di lunghezza e difficoltà crescenti, sono tutti caratterizzati dai medesimi fattori.

La strada, generalmente diritta, si stringe bruscamente in insidiose strettorie oppure comincia a seguire le anse disegnate dal terreno obbligandovi così a tortuosi percorsi "slalomistici" o ancora si snoda in tronconi e controviali paralleli.
Naturalmente, più si progredisce nel gioco e più queste caratteristiche vengono esasperate per rendervi la marcia sempre più difficile.
Il problema più evidente che i ari percorsi vi pongono è però quello di spiccare i balzi per evitare le interruzioni che presentano sul loro tracciato, quest'ultime tutte dipendenti da inopportune invasioni di bracci o di tratti di mare aperto o, comunque, da ingombranti corsi d'acqua.
Il guaio è che fare saltare l'automobilina non significa semplicemente premere il tasto e... hop!, perché c'è tutta una piccola tecnica del salto che se non viene appresa ed applicata non vi farà raggiungere risultati apprezzabili.
Anzitutto però occupiamoci delle interruzioni, che si dividono in due categorie fondamentali.
Al primo gruppo appartengono quelle che dividono la strada in due parti, in modo assoluto e senza collegamenti di sorta.
Queste ultime possono essere in genere superate con un solo balzo, perché, almeno all'inizio, la lunghezza del braccio di mare che supera i due tronconi non è mai troppo rilevante e quindi qualsiasi velocità di salto appena un po' sostenuta è sufficiente per superare l'ostacolo. Man mano che proseguirete nel gioco però, per superare queste interruzioni dovrete sfruttare al massimo la velocità della vostra automobilina, come ad esempio accade per l'ultimo ostacolo del 4° percorso, che è di ampiezza piuttosto consistente (anche se la presenza di un piccolo fazzoletto di asfalto nel mezzo può trarre in inganno).
Decisamente più complesso è il secondo tipo di interruzione ma è anche il più facile da affrontare.
Anche qui il mare divide due tronconi di strada ma questa volta sulla sinistra è sempre presente una piccola stradina che permette al percorso di essere continuo. Nello spazio di mare poi sono sempre presenti delle piccole piattaforme di asfalto su cui è possibile atterrare per poter poi spiccare nuovamente il balzo verso lidi più sicuri.
Quando arrivate in prossimità di una di queste deviazioni forzate della strada vi si presentano tre alternative.

1) Saltare in linea retta alla massima velocità sperando poi di atterrare dall'altra parte o perlomeno su di un'isola di asfalto che funga da nuovo trampolino. È un'alternativa valida se vi piacciono il rischio e i punti ma non sempre l'atterraggio sarà tra i più morbidi.
2) Rallentare il più possibile per imboccare la stradina di collegamento. Ahivoi, alle basse velocità non si riesce a far saltare la vettura e la stradina è sempre piena di altre auto pronte a sbattervi contro i parapetti.
3) Saltare, a qualunque velocità, e dirigere l'auto così da farla atterrare sulla stradina, per poi percorrerla sino alla fine oppure spiccare un nuovo balzo. Questo è l'unico metodo che vi permette di superare l'ostacolo con il minimo coefficiente di

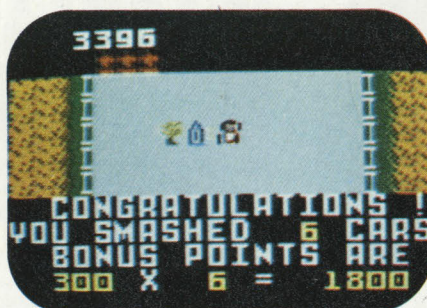
ZX SPECTRUM.
UN VERO COMPUTER.

e poi.....

.....chi acquista lo **SPECTRUM 48K** ha la gradita sorpresa di trovare la ricca dotazione, **COMPRESA NEL PREZZO**, costituita da:
8 cassette software
1 libro in **ITALIANO** sullo **SPECTRUM**
1 libro in **ITALIANO** sul **MICRODRIVE**
e la preziosa **SUPERGARANZIA**

rischio e, sinceramente, fino a che non conoscerete bene i percorsi, è quello che vi consigliamo di adottare.
Veniamo ora alla tecnica del salto. Come oramai dovreste ben sapere l'auto può andare a diverse velocità, da 20 a 220 kmh (ci mette 7"30 per arrivarci, mica male come ripresina, no?).
Solamente dai 100 in poi, però, può anche permettersi di saltare. Bene, la lunghezza del salto è proporzionale alla velocità a cui viene spiccato. In soldoni dunque più si va forte e più lungo sarà il salto.
All'atterraggio invece la velocità diminuisce di circa 40 unità e vi obbliga a riaccelerare per acquistare nuovamente una marcia competitiva.
Il nostro personale consiglio è quello di viaggiare sempre alla massima velocità consentitavi dal mezzo. Così potrete sempre essere pronti a spiccare balzi surdimensionati che vi potranno aiutare a superare ogni genere di ostacolo, comprese le brusche diminuzioni di velocità all'atterraggio.
Sappiate poi che la velocità di punta è sovente indispensabile per superare brillantemente le interruzioni che impongono un doppio salto sulle isole d'asfalto.
Gli scontri con le altre automobili invece possono provocare, per il contraccolpo, dei rallentamenti se il punto di impatto avviene con il muso della automobilina o dei repentini aumenti se il colpo viene dato con le terga.
Siamo al "dunque" del gioco: il rapporto con gli altri mezzi che percorrono la strada, e già sapete che lo spirito del videogame impone di andarne a cercare lo scontro fisico o l'eliminazione diretta (bonus a parte).
L'affare però non è così semplice, anche perché i guidatori delle altre vetture sono bene intenzionati, più o meno consapevolmente, a rendervi pan per focaccia.
Ogni mezzo presente sull'asfalto durante la partita ha determinate caratteristiche che ne contraddistinguono sia la conformazione meccanico-fisica che, ovviamente, il tipo di movimento.

i negozi
giraffa tronic
L'unica organizzazione che ti dà la possibilità di acquistare videogiochi e home computer ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, COMMODORE, ecc., tutte le cassette, gli accessori novità delle migliori marche in 24 città.
la giraffa ®
CASSETTA:
WAR GAMES ecco l'ultima grandissima novità per "COLECO VISION!" è balzata immediatamente in testa alla classifica negli Stati Uniti.
PIXSTIK - PIXSTIK è una penna ottica con il programma utilizzabile per il registratore compatibile con Commodore 64. PIXSTIK ti dà la possibilità di visualizzare il disegno, di memorizzarlo sul registratore ed infine di fare muovere il disegno.
PROMO'S COMO
WARGAMES
Based on the hit MGM/UA Movie!
HIGH RESOLUTION VIDEO CARTRIDGE FOR ColecoVision AND ADAM FAMILY COMPUTER SYSTEM
COLECO
PIXSTIK
THE ELECTRONIC PAINTBOX AND CARTOON SET
COFFRET POUR DESSINS ET PEINTURES ELECTRONIQUES
DER ELEKTRONISCHE MALKASTEN-SET
LA TAVOLOZZA ED I CARTONI ANIMATI ELETTRONICI
DE ELEKTRONISCHE VERFDOOS EN CARTOONSET
CBS ELECTRONICS™
CASSETTE COMMODORE 64
Iscriviti al
club giraffa tronic
del negozio Giraffa più vicino o inviando il tagliando al "Gruppo Giraffa Tronic" via Ugo Foscolo, 4 - 20121 Milano. Riceverai la tessera che ti permetterà di partecipare alle iniziative promozionali, gare, sconti che sono in preparazione.
club giraffa tronic
Cognome
Nome
Età
Via
Città
CAP
Allego L. 500 in francobolli
Firma
Spedire a: "Gruppo Giraffa Tronic" Via U. Foscolo, 4 20121 Milano

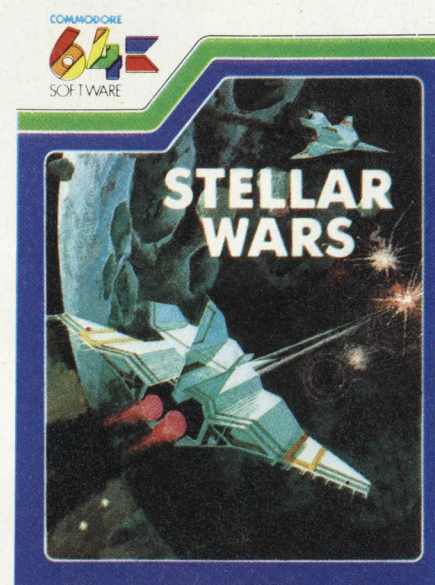
Vi renderete presto conto che Bump'n Jump è un misto fra una gara di slalom ed una di biliardo, in cui le palle da mandare in buca sono rappresentate dalle altre auto che, parallelamente, devono essere mandate contro i parapetti.
Le vetture avversarie hanno diverse velocità che ne provocano il loro non uniforme approssimarsi sul nastro d'asfalto di volta in volta rappresentato sul video.
La nostra "Froggy" deve così evitare quelle la cui collisione minaccia un contraccolpo letale ed invece menare colpi di coda bene assestati a quelle che presentano il fianco in prossimità dei parapetti.
Di mezzi sull'asfalto ce n'è a iosa. Si va dai trattori (marroni) e i "Caterpillar" (gialli), lenti ma praticamente ancorati all'asfalto, alle veloci e zigzaganti auto da corsa dipinte a scacchi bianchi e neri. In mezzo ci stanno una miriade di altre automobili variopinte, più o meno veloci e più o meno pericolose.
Le ultime della serie sono anche le più terribili: si tratta dell'auto-pirata e della bitumiera.
La prima ha dipinto sul tetto un teschio e, tra tutte è la più intelligente, capace com'è di fiutarvi e di inseguirvi lungo il tracciato. La seconda è un autocarro che generalmente viaggia più velocemente di voi e staziona sulle vostre traiettorie pronto a scaricarvi sulla strada un bel carico di catrame contro cui farvi andare a sbattare (che peperino!).
Avrete capito che le strade da affrontare in questo strano ed affascinante gioco sono il teatro in cui viene rappresentato tutto il serraglio dei pazzi e degli incoscienti che sovente vediamo, con ben più cruenti risultati, sfrecciare anche sulle strade di casa nostra.
L'unica cosa che fa la sottile differenza è che voi dovrete dimostrarvi ben più pazzo ed incosciente di loro per applicare alla lettera la primordiale ma sempre viva regola del "mors tua vita mea", che poi praticamente è la regola di base della stragrande maggioranza dei videogames.
Ancora qualche parola per dire del bonus di 50.000 punti erogato a chi riesce a completare un intero percorso senza distruggere neanche un'auto avversaria.
Francamente questa è la regola del gioco che abbiamo meno apprezzato, per un sacco di buone ragioni.
Primo, non cercare di sfasciare le altre auto non è nello spirito del gioco. Secondo, 50.000 punti sono troppi e sovente vi indurranno a cercare di conquistarli ad ogni costo, facendovi perdere tutto il divertimento.
Il conseguimento del bonus è probabile nel primo percorso, difficile nel secondo e praticamente impossibile nel terzo.
In questi due casi infatti l'ottenere i 50.000 punti non dipende solo dalla vostra guida pulita, ma anche dal fatto che qualche auto non si vada involontariamente a sfasciare contro qualche ammasso di catrame proditoriamente depositato da una bitumiera. Se ciò accade l'auto verrà conteggiata al termine del percorso come se l'aveste effettivamente distrutta voi.
Insomma, il bonus è una stortura del gioco che vi invitiamo a trascurare perché altrimenti vi troverete spesso a resettare il gioco senza avere concluso la partita semplicemente perché non l'avete conseguito.

Fidatevi di noi, che l'abbiamo provato sulla nostra pelle!
Un'ultima cosa: il gioco è molto fedele a quello da bar, al punto che sono possibili tutti i trucchetti che si potevano praticare nelle partite "prezzolate". Un esempio tipico è che anche qui l'auto, mentre salta, può uscire da un lato dello schermo per rientrare dalla parte opposta.
A voi però il compito di scoprirne l'utilità, perché noi non ci siamo ancora riusciti.

PUNTI

– Punteggi variabili fino ad un massimo di 500 punti per ogni mezzo che viene mandato a sbattere contro i bordi della strada;
– 1000 punti di bonus per l'atterraggio su di un'isola di asfalto;
– 300/400/500 punti di bonus per ogni auto sfasciata al termine del 1°/2°/3° e successivi percorsi;
– 50.000 punti per avere completato un percorso senza avere distrutto altre auto.
– Una vita extra (all'inizio ne avete cinque) a 20.000 punti.

CONCLUSIONI

Bump'n Jump era un bel videogame nella versione da sala giochi e resta tale anche in questa trascrizione per l'Intellivision. Trovare qualche difetto è davvero impresa da certosini e pertanto ci rinunciamo volentieri preferendo invece rimandarvi ad una prova pratica dal vostro negoziante di fiducia. "Non resterete delusi" è una frase fatta che già abbiamo adottato per altre recensioni di giochi ma mai come in questa occasione avrebbe potuto essere più indicata.

Danilo Lameva

commodore
COMPUTER

DEPTH CHARGE

(CARICA IN PROFONDITÀ)

Computer: ***CBM 64***
Prodotto da: ***Commodore***
Distribuito da: ***Commodore***
Supporto: ***Cassetta***
Prezzo: ***L. 29.000***

Caricata la cassetta, una musichetta divertente e ben "orchestrata" vi annuncerà l'inizio del gioco.
Prima di tutto bisogna leggere le istruzioni. Se non si usa il joystick i tasti da usare sono: A = Fuoco a sinistra, J = muovere a sinistra, D = fuoco a destra, L = muovere a destra. Poi bisogna dare uno sguardo al punteggio: si totalizzano 1 punto per ogni secondo che passa, 10 punti per ogni mina colpita della prima fila, 50 per ogni sommergibile della seconda, 100 per ogni sommergibile della terza, 200 per ogni sommergibile della quarta; poi il bonus: 1 nave più 30 secondi ogni 2500 punti con un massimo di 5 navi e 99 secondi. Infine bisogna selezionare i 4 livelli di difficoltà.
Se si usa la tastiera, li si seleziona normalmente, se si usa il Joystick si spinge la leva in senso orario (il primo livello è posto a mezzogiorno).

IL GIOCO

Lo scenario è il mare aperto, voi siete al comando di una bellissima nave bianca che deve combattere contro le mine ad elevazione che dei sommergibili blu, disposti in quattro file parallele, sparano a tutto andare. Con 100 secondi di tempo e 5 navi a disposizione è pressocché impossibile riuscire, nelle prime partite soprattutto, a terminare il gioco perché non si ha più tempo a disposizione... ci penseranno le mine ad elevazione a farlo terminare molto prima. Le mine ad elevazione hanno la forma di mostriciattoli neri e sono velocissime, compaiono subito dopo il passaggio di un sommergibile ed a qualsiasi livello sono più veloci della nave stessa.

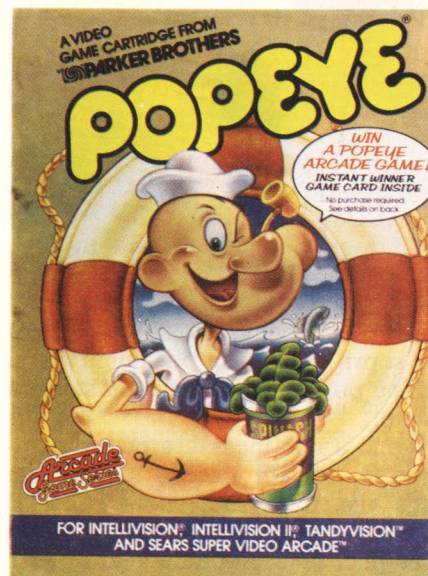
STRATEGIA

L'unica strategia possibile è sparare e scappare.
Quando un sommergibile viene colpito non bisogna gioire troppo del colpo assegnato; basta un attimo di distrazione e PAF! una bomba ad elevazione arriva a segno. Quando si è colpiti, il cielo si riempie di lampi e boati, e si può assistere ad un affondamento impeccabile con tutti gli annessi e connessi. Per un attimo il gioco si ferma per dar modo di ammirare l'infausto, o fausto, a seconda dei punti di vista, evento, ma appena ricompare la nave se si è incappati in un ammasso di bombe ad elevazione... PAF!, e la nave nuova di zecca è già affondata.
A questo punto non rimane che attrezzarsi di un giubbetto di salvataggio e sperare nella sacra Provvidenza.
A parte gli scherzi, visto che si possono sparare bombe di profondità a ripetizione e visto che per sparare

con i cannoni di destra bisogna, ovviamente, spostare la leva del joystick a destra, succede che non si può restare fermi per molto tempo nello stesso posto. A questo punto si deve essere molto accorti nella direzione da scegliere. Visto che le bombe ad elevazione compaiono subito dopo il passaggio dei sommergibili, dando un'occhiata a quelli della prima fila ci si può rendere conto di quali bombe arriveranno per prime.
L'importante è sparare a più non posso e riuscire a svignarsela il più elegantemente possibile. Quando avrete raggiunto i fatidici 2.500 punti o telefonate in redazione per dirci che è possibile, oppure vi iscrivete all'AIVA seduta stante. Megacampioni del genere non possono giocare impunemente!

CONCLUSIONI

Coloratissimo e curatissimo, questo è un gioco piacevole e divertente. Se poi ci si sente dei veri lupi di mare si potrà provare l'emozione di affondare con la "propria nave" spesso e volentieri.

Vanessa Passoni

POPEYE

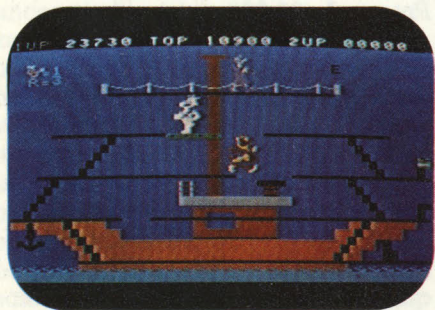
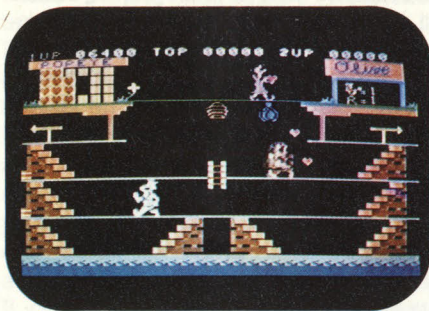
(BRACCIO DI FERRO)

Sistema: ***Intellivision***
Prodotto da: ***Parker Brothers***
Prezzo: ***L. 89.000***

Finalmente, oggi tutti gli intellivisionisti possono giocare, tranquillamente in casa propria, a POPEYE! Sì, la PARKER BROTHERS ha messo sul mercato la fantastica cassetta per Intellivision, riproducente il famosissimo Arcade della Nintendo.
Riuscirete guidando POPEYE a conquistare l'amore di Olivia, senza farvi fermare da Bruto e da tutti gli altri nemici...?
Facilmente al primo livello, ma le cose si complicheranno al quarto.

IL GIOCO

Come l'originale, il gioco è composto da tre schermi completamente diversi tra di loro. Voi siete sempre in lotta contro Bruto e la strega Bacheca che vi lancia continuamente delle bottiglie che investendovi vi fanno perdere una delle 5 "vite" (se giocate al primo livello, al terzo e al quarto le vite sono tre). Solo con i vostri pugni potete fermare le bottiglie guadagnando dei punti.
La strega sarà vostra nemica durante tutti e tre gli schermi: essa compare sui bordi dello schermo e lancia le bottiglie. Non compare all'improvviso, ma vi avvisa con un picco-

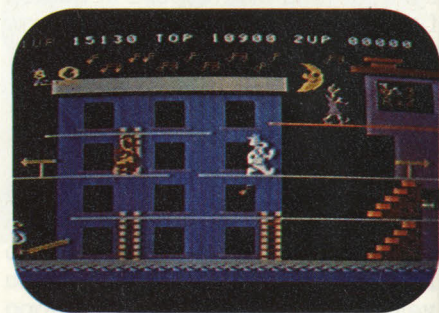
lo lampeggìo nel punto in cui sta per comparire. Attenzione, può comparire più di una strega alla volta in punti diversi dello schermo.
Suo figlio Bruto è ancora più terribile! Scorrazza per lo schermo tirandovi pugni, bottiglie e sberle. Se siete sopra di lui salta per colpirvi e si china per darvi uno schiaffo se siete sotto.
Attenti a non incassare pugni, bottiglie o schiaffi perché perdereste una vita. Conviene tenere POPEYE sempre fuori tiro magari facendo semplici finte che inducono Bruto a prendere una direzione opposta alla vostra.
Tuttavia, Bruto, non è invincibile: ci sono due modi per metterlo momentaneamente fuori combattimento.

Il primo modo, è il più semplice: bisogna dare un pugno a Bruto dopo aver preso gli spinaci. Fate buon uso di questo "bonus" perché lo potrete usare una sola volta per ciascuno schermo.
Gli spinaci compaiono sui lati dei piani, ma ogni dieci secondi circa scompaiono per ricomparire su un altro piano; li riconoscerete facilmente perché sono rappresentati dalla classica scatola. Dopo che POPEYE ha preso gli spinaci diventa rosso di rabbia e invincibile; guidatelo verso Bruto accompagnati dalla musica di POPEYE e dategli un pugno. Bruto colpito dal poderoso pugno di POPEYE volerà per lo schermo fino a cadere nell'acqua sottostante per rialzarsi solo dopo una decina di secondi.
Il secondo modo per dare il fatto suo a Bruto è attuabile solo nel primo schermo: dovete colpire Bruto con una botte appesa al centro nella parte alta dello schermo. Per farla

cadere dovete dare un pugno al Punching Ball che a sua volta andrà a colpire la botte.
Se cadendo, la botte colpisce Bruto guadagnate dei punti a seconda di dove si trovava il marrano: se viene colpito sul primo piano vale più punti, mentre sul terzo ne vale meno. Quando viene colpito, Bruto si dimena per togliersi la botte di dosso e diventa innocuo, tanto che potete passargli dietro fintanto che non si libera della botte.
Una volta usata, che sia andata a segno o meno, la botte scomparirà.
Conviene prendere gli spinaci e colpire Bruto prima di utilizzare il PUNCHING-BALL in modo da centrare Bruto con la botte subito dopo che è uscito dall'acqua: guadagnerete più punti. Dopo un po' di allenamento la cosa vi riuscirà molto facile.

I SCHERMO - Cuoricini

In questo schermo POPEYE per conquistarsi l'amore di Olivia non deve far altro che raccogliere i suoi pegni d'amore: i 20 cuoricini che ella gli lancia. Ma deve prenderli in fretta perché se cadono nell'acqua e vi rimangono più di tanto, perde una vita.
Ogni volta che prende un cuoricino appare un mattone rosso sui muri di una casetta situata in alto a sinistra.
Conviene prendere i cuoricini più in alto possibile perché valgono più punti.
I quattro piani dove si muove POPEYE non sono tutti interi: il quarto, quello più in alto, è formato solo da due piattaforme laterali sulle quali Bruto non può salire. Attenzione, però, perché qualche volta Bruto sale sul quarto piano e vi cammina sopra, passando anche nello spazio vuoto, come se il piano fosse intero.
POPEYE può muoversi in otto direzioni; si muove diagonalmente quando sale o scende le scale laterali che collegano i piani. Nel primo schermo, al terzo piano, c'è una scaletta verticale che permette a POPEYE di scendere al secondo piano, ma non di risalire. La scaletta non può essere utilizzata da Bruto.
Potete far saltare POPEYE giù dal quarto piano spingendolo dal bordo della piattaforma fino a farlo cadere sul piano sottostante. Potete anche far attraversare a POPEYE tutti e tre gli schermi; se lo spostate sul lato estremo dello schermo lo vedrete ricomparire dall'altro lato come in PAC-MAN. È però possibile fare ciò solo su uno dei quattro piani dello schermo: quello contrassegnato da un cartello con una freccia gialla.
Nel primo schermo il piano è il 4°.
Raccogliendo tutti i cuoricini POPEYE passa al quadro successivo.

II SCHERMO Note musicali - Scena notturna

Come nello schermo precedente POPEYE deve raccogliere i pegni d'amore di Olivia, che qui sono note musicali. Sullo sfondo si vede l'immagine di un edificio mentre in primo piano i soliti quattro piani che sono però disposti in maniera diversa: il primo e il secondo sono interi, tranne per un pezzettino sulla sinistra dove è situata un'altalena: nel terzo piano c'è un buco al centro accessibile solo a POPEYE che ci si può buttare dentro. Questo piano è contrassegnato dalla freccia gialla: POPEYE quindi può fare la traversata.
Il quarto è invece composto da una sola piattaforma sulla sinistra. Le scale sono poste in modo diverso e vi sono anche delle scale verticali.
Gli spinaci, che POPEYE può pren-

dere una sola volta, compaiono a caso a destra, sul primo o sul secondo piano.
In questo schermo c'è un'altalena che è di grande aiuto a POPEYE per ritornare una volta sceso ai piani inferiori.
Per far ciò, POPEYE deve semplicemente gettarsi dal secondo piano

sull'altalena: balzerà così verso l'alto e starà a voi fermarlo sul piano più adatto.
Anche Bruto può usufruire dell'altalena ma si ferma sempre al terzo piano. Di solito l'altalena viene usata quando si è seguiti da Bruto o quando si ha fretta di raggiungere i piani superiori. Bisogna però fare attenzione perché spesso si salta senza badare alle bottiglie lanciate da Bacheca o dallo stesso Bruto che magari stanno volando sul terzo piano. Così saltando ci si va a finire contro e si perde una vita.
In questo schermo bisogna fare attenzione alla velocità con la quale cadono le note, perché è maggiore di quella dei cuoricini; non lasciatele cadere in acqua: perdereste una vita. In alto sopra la casa sono disegnate 16 note viola e ogni volta che POPEYE ne raccoglie una, una nota diventa rossa. Quando sono tutte rosse, POPEYE passa allo schermo successivo.

III SCHERMO - Soccorso

In questo schermo, che è il più difficile, c'è un veliero con le vele ammainate.
I piani sono rappresentati da piattaforme, tranne il primo che è la tolda della nave. In questo schermo conviene scendere in basso il meno possibile perché è più difficile risalire.
Qui Olivia ansiosa di essere salvata grida H-E-L-P (aiuto), lasciando cadere sedici letterine che POPEYE deve raccogliere; ogni volta che ne raccoglie una, una scala posta al centro dello schermo si alzerà di un gradino.
Raccolte le sedici letterine la scala sarà completa, e collegherà POPEYE con Olivia.
Il quarto piano di questo schermo è composto da due piattaforme laterali collegate da un'asse oscillante che si sposta automaticamente da un lato all'altro; POPEYE può salirvi sopra per passare dall'altra parte, facendo però attenzione a Bruto che, saltando mentre POPEYE gli passa sopra, cercherà di colpirlo inesorabilmente.
In questo schermo POPEYE deve combattere con un nuovo nemico: l'AVVOLTOIO che vola per lo schermo cercando di bloccarlo. Anche contro questo nemico POPEYE è costretto a colpire l'avvoltoio sul muso utilizzando solo la forza dei suoi pugni. Deve fare anche molta attenzione alle bottiglie che lancia la strega, perché sono quasi irriconoscibili essendo lo schermo molto colorato e luminoso.

PUNTEGGI

Il valore dei cuori, delle note e delle lettere varia a seconda della posizione in cui sono mentre POPEYE li prende:

PIANO I	100 punti
PIANO II	200 punti
PIANO III	300 punti
Bottiglia colpita	110 punti
Avvoltoio abbattuto	1000 punti
Punching Ball colpito	100 punti

Anche a seconda di dove POPEYE colpisce Bruto con la botte, il punteggio varia:

PIANO I	4000 punti
PIANO II	2000 punti
PIANO III	1000 punti

Ogni qualvolta POPEYE stende Bruto con un pugno guadagna 300 punti.
A 30.000 punti si vince un POPEYE BONUS.
I punti valgono doppio quando POPEYE è rosso di rabbia.

Micheli

STELLAR WARS

(GUERRE STELLARI)

Computer: ***CMB 64***
Prodotto da: ***Commodore***
Distribuito da: ***Commodore***
Supporto: ***Cassetta***
Prezzo: ***L. 29.000***

Siete un mirino, non stò scherzando, siete proprio un mirino. Ma non un mirino qualsiasi, bensì un mirino dotato di un potente raggio laser a fuoco incrociato con il quale dovrete combattere contro degli strani esseri, i nemici, che popolano l'iperspazio.

IL GIOCO

Lo schermo mostra uno spazio senza confini pieno di stelle luminose.
Voi, il mirino, vi trovate al centro dello schermo e, spostandovi a vostro piacere, avere il compito di colpire quanti più nemici potete.
Disposto in ordine sparso, il nemico è uno strano essere. Non si sa da dove venga, che progetti abbia e che motivo celi nell'intenzione apparentemente casuale di finirvi addosso.
In ogni caso l'unica cosa che dovete sapere è che dovete farlo fuori.
Riconoscerlo non è difficile: è ovale con dei buchi al centro e ha una gamma di colori che può variare dal verde al rosso. Nel primo livello si avvicina piano piano con fare esitante, si ingrandisce a vista d'occhio, e se per caso lo centrate e vi lasciate prendere dal panico sappiate che egli farà di tutto per schiantarsi proprio addosso a voi, ehm, scusate, al mirino.
Il modo per evitarlo c'è. Basta spostarsi. Se si esce dallo schermo, una volta tornati indietro sarà scomparso, cioè volatilizzato.
Il gioco è a tempo, 100 secondi, ma se provate a correre come dei dannati a destra e manca, non solo non vedrete neanche l'ombra del nemico, ma non totalizzerete neanche un punto.
Facendo un po' di pratica al primo livello (ce ne sono 9 ed uno peggio dell'altro) basterà che vi fermiate e

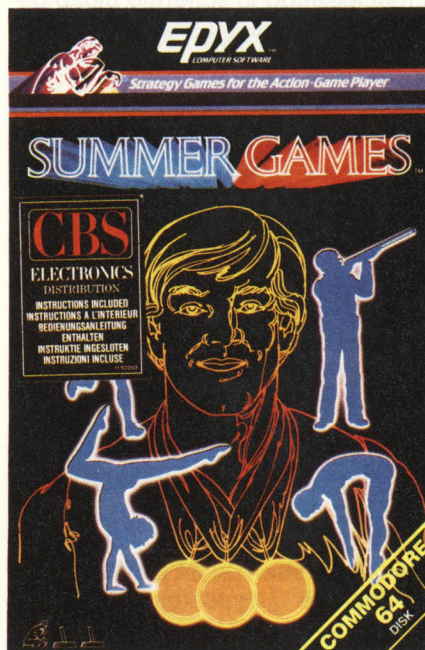
a un tratto vedrete comparire all'orizzonte, come nei migliori film western, l'agognato nemico.
Non sparerà e non farà niente per aizzarvi e il suo unico scopo, se vi trovate sulla sua traiettoria, è proprio quello di venirvi addosso, altrimenti se ne va per i fatti suoi, ma voi, da bravi cecchini, dovrete solo prendere la mira e seccarlo.
Quando il nemico è quasi in collisione con voi, un suono elettronico, simile a quello dei radar, ve lo segnalerà. A questo punto potrete spararvgli tranquillamente perché sarà abbastanza grosso per essere centrato con facilità.
Ricapitolando il nemico è innocuo, analizzandolo meglio il suo unico scopo è quello di suicidarsi addosso al mirino, se gli capitate fra i piedi e se proprio vi fà pena e non volete spararvgli potete evitarlo con tutta tranquillità.
Se poi imparate a prevenirlo ne farete fuori una caterva, soprattutto al 9° livello.

I LIVELLI

Per selezionare i livelli di gioco si usa la tastiera o il joystick.
Il bottone di fuoco seleziona il primo, spostando la leva in senso orario scegliete gli altri otto, in ordine crescente, partendo dal 2° che è ordinato a mezzogiorno.

CONCLUSIONI

Se proprio non avete niente di meglio da fare, Stellar Wars è proprio il gioco che fa per voi, altrimenti è meglio che vi dedichiate a qualcosa di più serio.
Le uniche cose positive di questo gioco sono: la grafica (più che eccellente), il suono e la musica (sono sfruttate ampiamente le capacità musicali del CBM 64).

Vanessa Passoni

SUMMER GAMES

(GIOCHI ESTIVI)

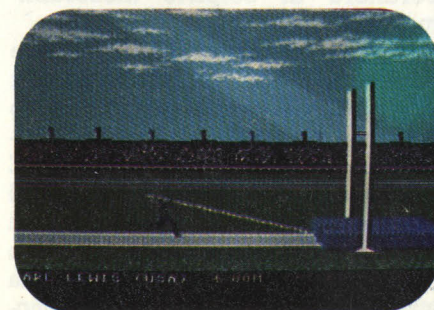
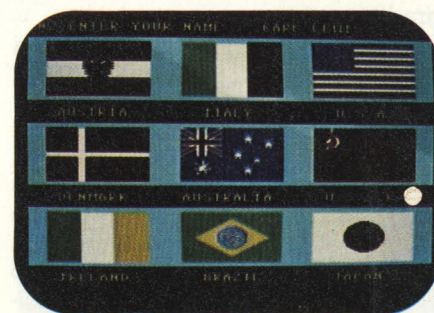
Computer: ***Commodore 64***
Prodotto da: ***EPYX***
Distribuito da: ***CBS***
Supporto: ***Disco***
Prezzo: ***L. 55.000***

"Giochi estivi. Perché guardare le olimpiadi quando puoi parteciparvi direttamente". Con questo slogan veniva presentato negli Stati Uniti, Summer Games, uno dei più complesi e coinvolgenti giochi sportivi nati dalla febbre per le Olimpiadi di Los Angeles e ora disponibile sul mercato italiano ad un prezzo ragionevole grazie alla Cbs che importa i programmi Epyx.

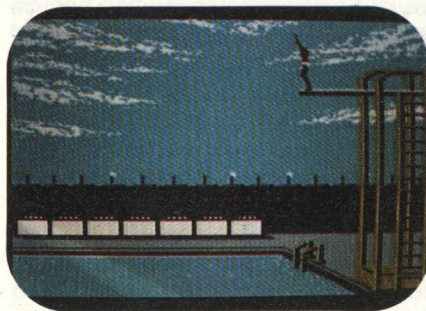
IL GIOCO

Nell'anno olimpico i vari programmatori si sono sbizzarriti nel tentativo di portare lo spirito olimpico nelle case computerizzate. Una superba grafica per le otto discipline scelte (salto con l'asta, tuffi, staffetta e 100 metri, ginnastica, nuoto e tiro al piattello), la solennità delle cerimonie di premiazione fanno di questo Summer Games un vero e proprio gioco di società, con una voglia crescente di sfida e confronto con il vostro amico/avversario. Una completezza che viene data dalla possibilità di scegliere l'inno nazionale del vostro atleta, dall'attribuzione delle medaglie fino alla possibilità di memorizzare i migliori punteggi e i tempi realizzati nelle sfide.
Il gioco inizia con una solenne cerimonia d'apertura.
Mentre suona l'inno olimpico il tedoforo si reca verso la pedana dove accende la fiamma olimpica con le immancabili colombe che volano nel cielo dello stadio.
Dopo l'apertura dei giochi avete tre possibilità: potete iniziare con un allenamento, competere su tutte e otto le discipline oppure sfidare avversari e record mondiali su una sola specialità. Prima di cominciare potete vedere i record mondiali veri e scegliere se giocare con uno o due joystick. Vedremo più avanti cosa significherà questa scelta. Prima di presentarvi le varie discipline vi ricordiamo infine che dovete introdurre il nome del vostro atleta e scegliere ed eventualmente ascoltare l'inno nazionale tra i 18 a vostra disposizione.

SALTO CON L'ASTA

Dopo l'apertura dei giochi gli atleti si fermano nello stadio per il salto con l'asta. Non crediate che per riuscire in Summer Games sia importante solo muovere velocemente il joystick. Per il salto con l'asta, ad esempio, è fondamentale scegliere la presa dell'asta ed avere la coordinazione giusta.
L'inizio avviene con l'asticella posta a 4 metri e se considerate questa altezza alla vostra portata potete anche rinunciare alla prova. Questa possibilità l'avete fino ai 5 metri

quando sarete obbligati a saltare. Ovviamente se fallirete le tre prove senza essere riusciti in nessun salto vi classificherete sicuramente ultimi. Come in ogni salto che si rispetti sono 4 le fasi fondamentali: concentrazione, rincorsa, stacco ed abbandono dell'asta. In Summer Games la prima fase si traduce in una semplice scelta del tipo di presa dell'asta. Spingendo la leva del joystick indietro opterete per la presa bassa, a destra media ed avanti alta. Quest'ultima è fondamentale per le altezze da record mondiale dato che vi garantisce maggiore elevazione. Non pensate che con la presa alta sia più facile saltare anche le misure minori; questa presa infatti è molto più impegnativa e rischierete, se usata nei primi salti quando siete ancora freddi, di fare bruttissime figure impastandovi contro l'asticella.
Scelta la presa siete pronti per il salto e potete prendere la rincorsa. È importante la scelta del momento in cui abbassare l'asta verso la pedana di stacco.
A mio parere questa è la fase più importante dell'esecuzione del salto. Innanzitutto se anticipate o ritardate la scelta di questo momento mancherete clamorosamente la pedana. Inoltre un buon inizio vi garantirà un ottima elevazione con un sicuro risultato. Potete anche usare un riferimento nello stadio per decidere il momento in cui abbassare l'asta e cioè il secondo lampione sullo sfondo delle gradinate.
Comunque imbroccato il buco la vostra fidata asta si piega e vi lancerete verso la gloria, cioè l'asticella; spingendo il comando del joystick in avanti.
A questo punto dovete solo scegliere il momento in cui abbandonare l'asta premendo il pulsante di sparo. Fate attenzione a non ritardare troppo perché l'asta si abbatterà sull'asticella. Ugualmente se anticipate troppo l'esecuzione sarete voi ad abbatterla.

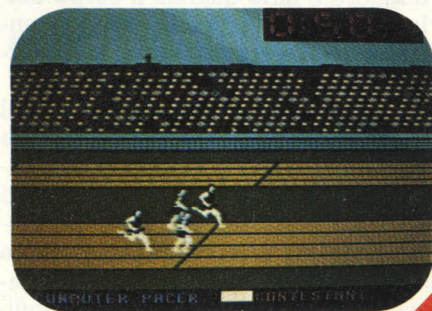
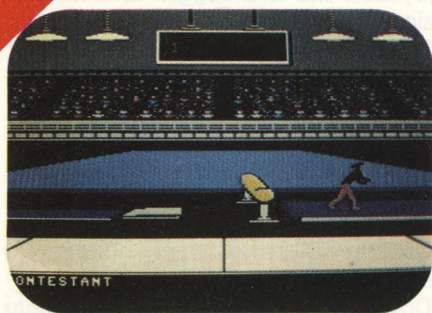
TUFFI

Tra le otto discipline, questa del tuffo dalla piattaforma dei 10 metri è la più spettacolare.
Ricordate il grande Klaus Dibiasi medaglia d'oro in Messico e a Tokio? Ricordate la sua famosa entrata a lama di coltello con un sordo 'ciuff' e pochissima acqua sollevata?
Ebbene questo, se sarete bravi, lo potete ottenere anche voi dalla pedana di Summer Games.

Questa prova si svolge su 4 differenti tuffi: in avanti, indietro, rovesciato e ritornato.
La valutazione del tuffo viene data da una giuria di 7 giudici che assegnano un voto da 0 a 10, compresi i metà punti. Come vuole il regolamento internazionale, vengono scartati il voto più alto e quello più basso e la somma viene moltiplicata per il coefficiente di difficoltà che varia da 1.0 a 4.1 a seconda, appunto, della difficoltà del tuffo. Fondamentale per ottenere dagli imparziali giudici il massimo dei voti è l'entrata in acqua. Se questa avviene sia di testa che di piede con il corpo perfettamente verticale, la giuria vi assegnerà un'alta valutazione. Le spanciate, ovviamente, frutteranno 0 punti. Il coefficiente di difficoltà viene deciso in base al numero delle rotazioni e alle diverse posizioni assunte durante il tuffo.
Spostando la leva a destra avete la posizione raccolta con un alto numero di rotazioni. Un tuffo eseguito con questa tecnica vi garantisce un alto coefficiente con poco sforzo. L'importante è scegliere il momento giusto per spostare in avanti la leva, abbandonando questa posizione per l'entrata in acqua.
Le altre posizioni se usate da sole vi daranno sicuramente un coefficiente minore, mentre se combinate insieme alle altre vi faranno raggiungere il top della difficoltà. Ricapitoliamo: posizione carpiata ottenibile spostando indietro la leva; posizione mezza-carpiata con rotazione più lenta spostandola verso sinistra ed infine posizione distesa, buona soprattutto per l'entrata in acqua, spostandola in avanti. Inutile dire che la medaglia d'oro la vincerà chi otterrà il punteggio più alto nei 4 tuffi.

STAFFETTA 4×400

Una delle differenze tra Summer Games e i vari Decathlon, Hyper Olimpics, ecc., è che anche quando è richiesta la sola forza muscolare bisogna dimostrare di avere anche un pò di cervello. Così per la staffetta non è richiesto l'uso forsennato del joystick ma una saggia amministrazione delle forze.
Se avete scelto l'uso di un joystick solo la gara verrà affrontata da un concorrente alla volta che si cimenterà contro il computer. Se invece avete scelto l'uso di due joystick la sfida vedrà protagonisti due atleti, uno di fronte all'altro.
Questa differenza vale anche nelle successive gare contro il tempo.
Dopo esservi presentati ai blocchi di partenza spostate la leva appena viene dato il GO. Occhio alle false partenze: due starter anticipati significano la squalifica con il conseguente addio ad una medaglia. Una volta partiti avete a disposizione 3 tipi di corsa: normale, al passo e scatto. Il primo tipo di corsa lo ottenete tenendo il joystick al centro, spostandolo a destra, invece, il vostro atleta scatterà con un consumo di energia indicato dalla diminuzione della barra in basso al teleschermo. Quando siete a corto di fiato, infine, vi conviene rallentare un attimo spostando il joystick a sinistra e poi, appena la barra è ridiventata bianca, scattare nuovamente.
È ovvio che è importante avere un giusto equilibrio nel correre. Soprattutto non fatevi trovare senza energia proprio nel momento decisivo, quando è richiesto lo scatto finale. Da non sottovalutare il passaggio del testimone che avviene premendo il pulsante del joystick. Se troppo anticipato vi bloccherete come dei salami in mezzo alla pista. Se ritarderete troppo il passaggio perderete secondi preziosi.

100 METRI

In questa specialità si torna al classico comando per i giochi sportivi e

cioè muovere il più velocemente possibile la leva in tutte e quattro le direzioni. Tutto il resto è uguale alla corsa precedente. Consigli non ce ne sono, dovete essere solo il più veloce possibile.

GINNASTICA

Grazia e velocità di esecuzione sono alla base di questa prova che consiste in pratica nel salto al cavallo.
Il punteggio vi verrà assegnato sulla base di due prove.
Fondamentale in questo caso è lo stacco dalla pedana elastica e l'uscita dall'attrezzo.
Dopo aver preso la rincorsa premete il pulsante sulla leva di comando poco prima della fine del tappetino. Fate attenzione a non mancare la pedana. Dopo due salti nulli consecutivi sarete squalificati.
Un truppo è staccare al limite della pedana elastica per ottenere la spinta più forte. Se in questa fase tenete la leva spostata verso destra o sinistra farete una rotazione prima dell'appoggio sul cavallo che vi consentirà di ottenere un punteggio maggiore.
Quando la vostra atleta ha appoggiato le sue mani sul cavallo, premete nuovamente il pulsante di sparo per lasciare l'attrezzo. Il momento migliore è farlo quando il corpo della ginnasta è verticale. Ora concentratevi sulle rotazioni e sull'atterraggio.
I movimenti li guidate spostando il joystick avanti (posizione raccolta e rotazione veloce), al centro (posizione distesa con rotazione media) ed indietro per l'atterraggio con rotazione lenta. Quest'ultima evoluzione viene eseguita poco prima dell'impatto col terreno dando la possibilità all'atleta di non cadere ed ottenere gli applausi del pubblico.
Inutile dire che i giudici terranno conto dell'atterraggio, delle evoluzioni e dell'altezza di uscita dal cavallo. Se atterrate sbilanciati non datevi per perduti, ma tentate di correggere l'atterraggio spostando la leva nella parte opposta dello sbilanciamento.
Se riuscite ad ottenere più di 14 punti nei due salti fatecelo sapere!

NUOTO

Le prove in piscina sono due: staffetta 4 × 100 e 100 metri stile libero. In ambedue la tattica è la medesima. In questa disciplina è importante il ritmo.
La velocità del nuotatore viene generata dalla forza delle bracciate. Le bracciate vengono comandate dal pulsante del joystick. Fate attenzione a premerlo quando il braccio sta per entrare in acqua. Quindi non perdete tempo ed energia premendo forsennatamente il pulsante. Nelle virate è importante scegliere il momento giusto, circa a metà della sezione con i galleggianti rossi, per spostare la leva a sinistra e virare.
Nella staffetta al termine della se-

conda vasca, dovete prepararvi al cambio con il secondo nuotatore e percorrere altre 6 vasche. Per passare il testimone spostate la leva a destra. Non dimenticatevi che questo può avvenire solo quanto il primo nuotatore avrà toccato il bordo della piscina. Una partenza anticipata o posticipata vi farà perdere tempo prezioso.

TIRO AL PIATTELLO

Ormai una sola prova vi divide dalla medaglia finale. Tutto è appeso ad un filo e la vittoria finale verrà assegnata all'ultimo... piattello.
Lo scenario è quello di un poligono di tiro con i bersagli che vengono lanciati dalle cabine a destra e a sinistra. Con il joystick guidate il tiro del vostro fucile mentre con il pulsante sparate. Avete a disposizione un solo tiro per bersaglio.
I piattelli vengono lanciati in modo standard in tutte le prove e qualche

volta ne troverete due da colpire.
Fate in modo di seguire velocemente il bersaglio con il vostro fucile e sparate quando siete sicuri di avere il piattello nel mirino. Quando i piattelli sono due non ritardate troppo il primo colpo perché sicuramente non riuscirete a colpire il secondo bersaglio.

CONCLUSIONI

Vi ricordo che al termine di ogni disciplina vengono assegnate le medaglie e un punteggio con l'esecuzione del relativo inno nazionale. Al termine delle otto discipline nuova premiazione per l'atleta più completo di Summer Games.

Alberto Rossetti

SWORDS & SERPENTS

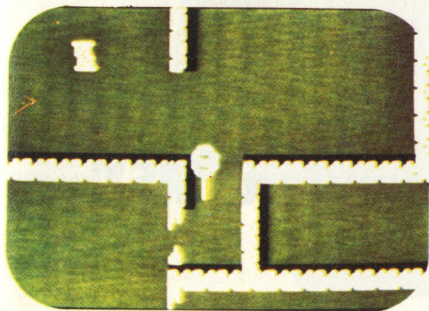
(SPADE & SERPENTI)

Imagic per Intellivision
*Disegnata da **Brian P. Dougherthy***
*Prezzo: **L. 69.000***

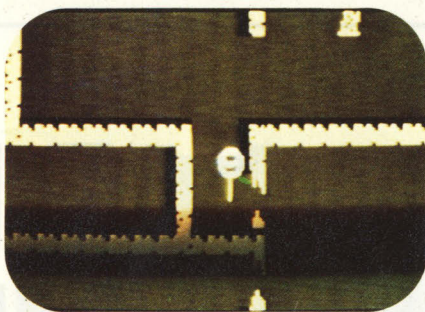
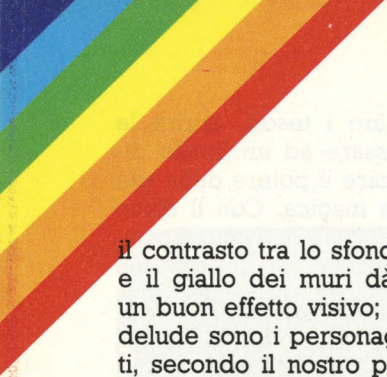
Il vecchio Re stava morendo, suo figlio, il Principe Guerriero, si avvicinò per udire le ultime parole. "Se almeno potessi morire nella terra dei nostri antenati dove io nacqui". Il Re respirava affannosamente; "Riscatta il nostro regno, figlio mio, opponiti al perfido drago, prevali sui suoi seguci, riscatta l'onore perduto". Opponiti, prevali, riscatta; e con queste parole esalò l'ultimo respiro. Il principe commosso si alzò lentamente, sguainò la spada e con tono solenne dichiarò: "Opponiti, prevali, riscatta. Lo giuro!"

Con questa piccola introduzione iniziano le avventure del Principe Guerriero e del suo alleato Nilmar. Forse quelli della IMAGIC volevano dare un tocco di maggior realismo a questo gioco, ma il risultato di questa storiellina oltre che inutile è a dir poco ridicolo. D'altra parte più o meno tutte le cartucce della IMAGIC (Ice Treak, Dracula, Tropical Trouble ecc.) sono sempre state caratterizzate da storielline introduttive alquanto stupide e banali anche se fortunatamente l'ottima fattura delle cartucce ha sempre finito per farle dimenticare. Anche in questo caso Swords & Serpents non delude le aspettative riproponendo, anche se in maniera non troppo originale, l'eterna lotta tra il bene e il male.

OBBIETTIVO

Voi impersonate il Principe Guerriero e il vostro compagno di gioco il mago Milnar; insieme dovrete percorrere numerosi labirinti, raccogliere più tesori possibili, superare i 4 livelli di gioco fino a scovare la tana del Serpente (anche se come aspetto assomiglia decisamente ad un drago). Dovrete inoltre difendervi dagli attacchi dei veloci Cavalieri Spettrali color nero e dagli Stregoni Rossi lancia saette. Ogni principe che si rispetti possiede una spada e infatti è proprio con la spada che dovrete lottare contro gli avversari cercando di infilzarli, naturalmente evitando di essere a vostra volta infilzati o colpiti dalle saette. Non dimenticatevi di leggere le pergamene sparse lungo i labirinti che vi permettono di raggiungere più facilmente i vari tesori e consentiranno al mago vostro consigliere e guida di acquisire dei magici poteri grazie ai quali avrete salva la vita in mille occasioni.

VERSIONI E COMANDI

3 sono le versioni di gioco. La prima, per un solo giocatore, consiste nel guidare il principe, senza l'aiuto del mago, a raccogliere vari tesori e a depositarli nello scrigno segreto prima di perdere le nove vite che egli ha a disposizione. In questa versione non dovete raggiungere la tana del Drago ma dovete cercare di sopravvivere il più a lungo possibile.

La seconda versione è quella classica; voi e il mago dovrete scovare la tana del drago, prenderne i tesori e depositarli nello scrigno. In questo caso però il mago inizierà il gioco con un solo potere e potrà acquisirne degli altri raccogliendo le pergamene. La terza versione infine detta Magic è identica alla precedente con la sola differenza che il mago inizia con 4 poteri diversi che via via aumentano (sempre grazie alle pergamene).

L'uso dei comandi è duplice; infatti nella confezione troverete 2 diverse mascherine; la prima, per il principe, andrà inserita nel comando a mano DESTRO, l'altra, per il mago, nel comando a mano SINISTRO. Con la prima mascherina potrete innanzitutto selezionare uno dei 3 giochi poi con il tasto Read Scroll potrete leggere le pergamene. Con il tasto Status inoltre, vedrete apparire sullo schermo una serie di indicazioni riguardanti lo svolgimento del gioco e infine con il tasto Enter, oltre a far iniziare la partita, potrete raccogliere e depositare i tesori, aprire le scale per passare ad un livello diverso e utilizzare il potere della vita della lanterna magica. Con il disco direzionale muovete in avanti il principe mentre premendo insieme un tasto laterale superiore lo muoverete indietro. L'altra mascherina invece consente al mago di utilizzare i poteri acquisiti. Vediamo più dettagliatamente questi poteri: il tasto Freeze serve a immobilizzare i Cavalieri Spettrali per alcuni secondi (questo potere è illimitato e si acquisisce automaticamente all'inizio del gioco). Il tasto Fireball serve a lanciare delle palle di fuoco contro i due nemici. Il tasto Heal restituisce al principe metà della vita che ha perso ma il mago non può utilizzare questo potere a proprio favore; il tasto Fast Feet raddoppia la velocità del principe, mentre il tasto Invincible lo rende immune dagli attacchi per alcuni secondi. Il tasto Destroy Walls permette invece al mago di creare delle fessure nei muri utili soprattutto nella fase finale di gioco per entrare nella tana del drago. La penultima fila di tasti ha una funzione particolare: con il tasto To Chest voi e il mago arriverete direttamente al livello 1 vicino allo scrigno per depositare i tesori. Invinc Wizard serve a rendere il mago invincibile per alcuni secondi; infine rimane il tasto To Knight utilissimo nel caso in cui il mago esca accidentalmente dallo schermo e lo si voglia far riapparire vicino al principe. Ricordatevi che questi ultimi 3 poteri possono essere attivati senza che il mago si debba rivolgere in una particolare direzione mentre per gli altri poteri è necessario mirare verso il principe o verso i nemici. Con il disco direzionale infine, muoverete in avanti il mago e premendo insieme un tasto laterale superiore lo muoverete indietro.

SCHERMI

Swords & Serpents dispone di 3 schermi anche se l'ultimo ha una minore importanza. Il 1 schermo, a scorrimento verticale e orizzontale rappresenta il labirinto entro il quale dovrete muovervi alla ricerca dei tesori, delle pergamene e della chiave. Graficamente è ben disegnato e

il contrasto tra lo sfondo color terra e il giallo dei muri dà nell'insieme un buon effetto visivo; forse ciò che delude sono i personaggi, raffigurati, secondo il nostro parere, in maniera fin troppo stilizzata. Il secondo schermo invece è uno schermo di "aggiornamento" che potete richiamare ogni volta col tasto STATUS e vi permetterà di conoscere il numero di vite che voi e il mago avete, i tesori raccolti, quelli depositati e il loro valore complesssivo. Il terzo schermo infine, in uno strano inglese antico con la frase "Ye read Ye move" (leggete e vi muoverete) vi comunicherà che vi state spostando in un'altra parte del labirinto.

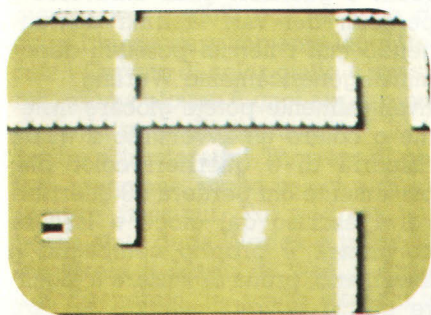
IL GIOCO

Si inizia sempre nella camera del tesoro della fortezza; a questo punto conviene innanzitutto andare alla ricerca della chiave. Poiché è sempre collocata in un punto ben preciso, cercate di memorizzare subito la sua posizione onde evitare inutili giri dentro il labirinto. Fatto questo, iniziate a raccogliere, sempre con l'aiuto del mago, più tesori che potete senza tralasciare però le pergamene. Nei primi 3 livelli di gioco le pergamene sono di due tipi: pergamene di trasporto e di potere; le prime, utili solo al principe lo porteranno insieme al mago da una parte all'altra del livello vicino ai tesori. Le pergamene di potere invece servono prevalentemente al mago poiché rappresentano l'unico modo per aumentare i poteri: ogni pergamena dona un incantesimo differente che può essere utilizzato per 10 volte, poi dovrete nuovamente salirvi sopra e premere Read Scroll. È inoltre importante ricordare che non potete raccogliere consecutivamente più di 6 tesori. Per raccoglierne altri dovrete prima depositarli nello scrigno segreto situato nel primo livello, perciò se vi trovate nei livelli superiori dovrete raggiungere le scale, sempre che abbiate la chiave, e premere Enter per entrarvi. Dovrete ripetere questa operazione tante volte quanti sono i livelli per ritornare al livello 1. Questo procedimento può essere evitato se il mago possiede il potere To chest (allo scrigno); in un batter d'occhio infatti vi troverete davanti allo scrigno nel livello 1 e potrete depositare i tesori. Fate attenzione ai nemici: per distruggere i cavalieri spettrali, il principe deve infilzarli prima di essere infilzato; per distruggere gli stregoni deve parare la saetta con la spada oppure infilzarli prima che possano sparare; se il principe viene ferito perderà mezza vita e successivamente una delle nove vite.

Il mago invece per difendersi dai due nemici può usare uno dei suoi poteri come il congelamento, le palle di fuoco o l'invincibilità. Generalmente gli stregoni attaccano solo il principe, ma il mago può rimanere ferito se casualmente si dovesse trovare sulla traiettoria di una saetta destinata al principe. Così come il principe, anche il mago se viene ferito perde mezza vita e in seguito una delle nove vite.

Durante il percorso nei vari labirinti potrete trovare oltre ai soliti tesori anche una Lanterna della Vita grazie alla quale, sia il principe che il mago potranno riacquistare metà

della vita; ovviamente queste lanterne non possono essere raccolte poiché non sono dei normali tesori. Comunque è l'unico mezzo per il mago per riacquistare una mezza vita perduta. Se durante il gioco il principe viene ucciso 9 volte il gioco ha termine, mentre se è il mago a perdere le 9 vite il principe dovrà continuare da solo nell'impresa.

Raggiungere la fortezza del drago

non è un'impresa da poco poiché con l'aumentare dei livelli aumentano notevolmente gli attacchi e soprattutto perché nel quarto livello potrete trovare (speriamo di no) delle mappe trabocchetto di trasporto che per vostra sfortuna vi porteranno dentro una stanza murata dalla quale non potrete assolutamente uscire e nello stesso tempo sarete attaccati in massa dai nemici i quali faranno di tutto per ridurvi ad un colabrodo. Se sarete riusciti a superare questa fase insidiosissima potrete già sentirvi soddisfatti; preparatevi però ad affrontare la fase conclusiva di gioco che vi porterà faccia a faccia (si fa per dire) con il terribile drago sputa fuoco. Cercate innanzitutto di raggiungere la sua tana rappresentata sullo schermo da un quadrato formato da una serie di muri a strati; in un lato della tana c'è una fessura che però è controllata a vista dal drago.

L'unico sistema per entrare è quello di sfruttare ancora una volta i poteri magici. In particolare quello di distruggere i muri che permette di aprire una nuova breccia attraverso la quale entrare nella tana, prendere gli ultimi tesori e uscire il più presto possibile, perché quei maledetti muri cominceranno a rinchiudersi dopo solo pochi istanti. Se riuscirete a scamparla anche questa volta (ve lo auguriamo di tutto cuore) dirigetevi subito verso il primo livello per depositare i tesori nello scrigno segreto e ottenere così il punteggio complessivo.

PUNTEGGIO

Il sistema punteggio non presenta difficoltà di nessun genere in quanto si basa sul valore dei tesori divisi in 4 grandi categorie.
Ogni tesoro recuperato nel livello 1 vale 50 punti
Ogni tesoro recuperato nel livello 2 vale 100 punti
Ogni tesoro recuperato nel livello 3 vale 150 punti
Ogni tesoro recuperato nel livello 4 vale 200 punti

Ogni volta che si raggiungono 300 punti si ottiene un Bonus cioè una vita supplementare.

STRATEGIA

Cercate subito di memorizzare la posizione dei tesori e soprattutto della chiave nei diversi livelli così da evitare inutili giri a vuoto nei labirinti in balia dei nemici pronti a zomparvi addosso appena se ne presta l'occasione. Insieme alle

istruzioni di gioco troverete la mappa del primo livello ma vi servirà a poco poiché è molto generica e quindi poco utile ai fini della ricerca. Nonostante ciò se riuscirete a raggiungere la tana del drago, oltre ad una soddisfazione personale potrete trovare al suo interno delle lettere particolari che riguardano questa cartuccia; per aiutarvi possiamo dirvi che non si tratta proprio di una sorpresa (vedi Ice Treak e Dracula). Sta a voi perciò cercare di svelare il mistero; nel frattempo... in bocca al drago.

CONCLUSIONI

In generale la cartuccia è buona anche se dalla IMAGIC ci aspettavamo qualcosina di più, ma è anche vero che ci ha abituato fin troppo bene. È inevitabile però, vista la somiglianza, un confronto con il famoso Advanced Dungeons & Dragons. In tutte e due i giochi infatti si hanno un certo numero di vite a disposizione, bisogna percorrere dei labirinti, difendersi dall'attacco dei nemici, raccogliere degli oggetti e utilizzarli per passare alle fasi di gioco successive.

Forse rispetto a A D. & D. qui si sente la mancanza di un sonoro più convincente e soprattutto di un pizzico di suspance in più; comunque se siete rimasti affascinati dalle avventure nella montagna nuvolosa a caccia della corona, questa cartuccia non mancherà di appassionarvi e di regalarvi liete ore di divertimento.

Stefano Tucciarelli

WIZARD OF WOR

(IL MAGO DI WOR)

Sistema: ***Gemini***
Prodotto da: ***CBS Electronics***
Prezzo: ***in omaggio con la consolle***

A quanto pare, i videogiochi non stanno poi così male se case come la CBS (ma non è l'unica) continuano a crederci e ad averne fiducia. È da non molto infatti che si trova in circolazione una consolle denominata "Gemini" con delle caratteristiche assolutamente identiche al buon vecchio e glorioso Atari 2600, ma completamente differente dal punto di vista estetico.

All'apparenza infatti questa consolle si presenta molto più piccola e leggera, fatta apposta per essere portata dovunque con poco ingombro, mentre i comandi, pur disponendo del tipico joystick hanno una forma simile a quelli del Coleco con il tasto di fuoco laterale anche se privi della tastiera a 12 pulsanti. Anche il Gemini, così come il VCS, permette di scegliere il livello di difficoltà per la partita da giocare oltre naturalmente ai soliti tasti di azzeramento, selezione gioco, partita singola o doppia e colore/bianco e nero.

Rispetto all'Atari però i comandi della consolle Gemini dispongono di una rotellina con funzioni diverse a seconda del tipo di cartuccia scelta; il gioco incluso nella confezione però rende inutile questa particolare funzione di gioco.

E parliamo finalmente di Wizard of Wor: forse per la presentazione di questa consolle ci si aspettava un gioco migliore poiché l'idea base della cartuccia pur essendo molto simpatica non è purtroppo appoggiata da una grafica altrettanto curata e particolareggiata.

OBIETTIVO

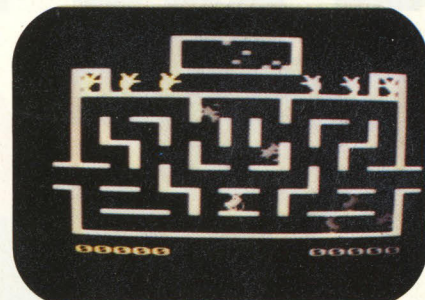
L'obbiettivo di gioco è ovviamente quello di fare più punti possibili. Per far questo dovrete guidare uno dei vostri 3 guerrieri gialli attraverso i percorsi dei vari labirinti distruggendo tutti i nemici possibili denominati genericamente Worling.

Eventualmente potete giocare insieme o contro un avversario il quale disporrà di 3 guerrieri color blù; ovviamente chi perderà i 3 guerrieri verrà escluso dal gioco e lascerà continuare il proprio compagno o avversario; prima di iniziare a giocare perciò dovrete valutare se sarà più conveniente cooperare con il vostro compagno e quindi dividervi i compiti nell'uccidere i Worling oppure cercare di distruggerlo insieme ai vari nemici.

IL GIOCO

Ogni giocatore potrà far entrare nel labirinto un solo guerriero alla volta e quindi muoverlo nelle quattro solite direzioni.

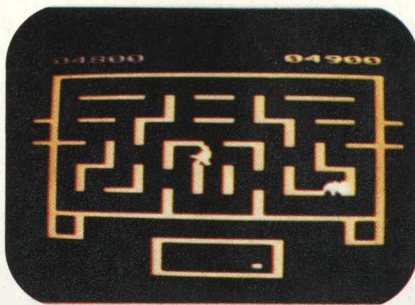
Per distruggere i vari nemici potrà avvalersi di un'arma grazie alla quale potrà riuscire ad accumulare punti su punti: una potente pistola al laser.

L'unico problema sta nel fatto che l'arma pur disponendo di munizioni illimitate è molto lenta nello sparare

a "raffica". Infatti, una volta sparato un colpo, prima di poter premere di nuovo il grilletto dovrete attendere che il colpo sia andato "a segno" o abbia colpito una qualunque parete del labirinto. Ovviamente i vari nemici non staranno fermi ad aspettare di farsi impallinare ma cercheranno

di divorarvi o di colpirvi con un'arma simile alla vostra.

I NEMICI

Vediamo ora quali sono i diversi nemici con i quali avrete a che fare durante le fasi di gioco.
In generale i nemici sono di 5 tipi diversi e man mano che passerete da un labirinto all'altro essi diventeranno sempre più veloci e imprevedibili.
Innanzitutto troverete i Burwor facilmente riconoscibili poiché sono di color blu, successivamente incontrerete i Garwor di color giallo e invisibili, tranne alcune fugaci apparizioni di pochi secondi ciascuna.
Inoltre affronterete i Thorwor di colore arancione, molto veloci e quasi sempre invisibili. Poi vedrete una bestia alata detta Worlok e infine affronterete il Mago di Wor il quale per difendersi dai vostri attacchi vi lancerà degli insidiosissimi dardi di fuoco.
Come avrete capito per riuscire ad ottenere dei punteggi elevati diventa importante imparare a riconoscere i vari nemici e a comportarsi di conseguenza.

Ricordatevi che nel primo schermo di gioco o labirinto, dovrete affrontare solo i Burwor (per la precisione 6) dopo di che dovrete lottare contro i Garwor e i Thorwor.
Dal secondo schermo in avanti, dopo aver ucciso i 3 tipi di mostri, dovrete distruggere Worlok il quale farà di tutto per divorarvi e riuscire a fuggire; cercate di ucciderli subito

poiché nel terzo schermo, tutte le volte che ucciderete un mostro Worling, otterrete un punteggio doppio.
Successivamente dovrete affrontare il Mago di Wor il quale con i suoi dardi di fuoco e la possibilità di apparire in un punto qualsiasi del labirinto darà sicuramente del filo da torcere anche ai giocatori più abili.
Di notevole aiuto in questa difficile impresa vi sarà il radar situato sotto ogni labirinto; esso si rivelerà di notevole importanza poiché vi consentirà di controllare il movimento di tutti i nemici, sia visibili che invisibili. Inoltre tutti i momenti in cui sarete assaliti dal panico potrete utilizzare le "porte di scampo".
Queste porte rappresentano delle entrate/uscite grazie alle quali potrete passare da una parte all'altra del labirinto in un istante.
Attenzione però perché ogni 3 secondi si bloccheranno e quindi diventeranno inutilizzabili; cercate di utilizzare queste "porte" solo in casi assolutamente indispensabili poiché queste entrate/uscite vengono spesso usate anche dai vari mostri soprattutto quando sono invisibili.

COMANDI

Niente di più semplice. Con il comando a mano destro guiderete uno dei 3 guerrieri gialli, mentre con l'altro (solo nella versione a 2 giocatori) i 3 guerrieri Blù. Il pulsante

laterale serve, ovviamente, per sparare contro gli irriducibili nemici.

STRATEGIA

Mai come in questo gioco la strategia diventa indispensabile per condurre una buona partita.
Innanzitutto entrate nel labirinto solo quando siete sicuri di non essere assaliti all'improvviso da uno o più Worling, attenzione però a non aspettare troppo perché dopo circa quindici secondi il vostro guerriero verrà scagliato all'interno del labirinto dallo stesso computer magari in un momento in cui l'uscita è piena di mostri.
Inoltre anche nel malaugurato caso in cui verrete assaliti da un mostro, cercate ugualmente di colpirlo con un proiettile poiché finché non sarete scomparsi dallo schermo avrete ancora una possibilità di salvezza.
Infine, anche se illimitati, usate i proiettili solo se necessario poiché tra uno sparo e l'altro dovrete aspettare alcune frazioni di secondo.

PUNTEGGIO

Ogni Burwor colpito vi dà diritto a 100 punti; ogni Garwor a 200 punti; ogni Thorwor a 500 punti; ogni Worlok a 1000 punti + punteggio doppio per ogni mostro colpito nello schermo successivo.
Il Mago di Wor invece vi da diritto a 2500 punti e, nella versione a due giocatori, ogni guerriero avversario distrutto vi darà 1000 punti.
Ricordate infine che tutte le volte in cui arriverete a 10.000 punti e multipli avrete come bonus un guerriero extra.

CONCLUSIONI

Pur essendo un classico gioco di "spara e fuggi" il modod in cui è stato sviluppato è davvero azzeccato.
Molto carino risulta l'effetto visivo dei vari mostri che colorati in maniera diversa appaiono e scompaiono sullo schermo, e anche l'idea di poter giocare con o contro un avversario non è niente male.
Il gioco in generale richiede prontezza di riflessi e un notevole colpo d'occhio; peccato però che il tutto sia sorretto da una grafica nell'insieme piuttosto deludente e poco curata. Un appunto infine va fatto al sonoro che certo non brilla per originalità e freschezza (l'inno nazionale di guerra è a dir poco ridicolo), ma va riconosciuto che si lascia ascoltare senza infastidire troppo l'azione del gioco.

Stefano Tucciarelli

SPACE PANIC

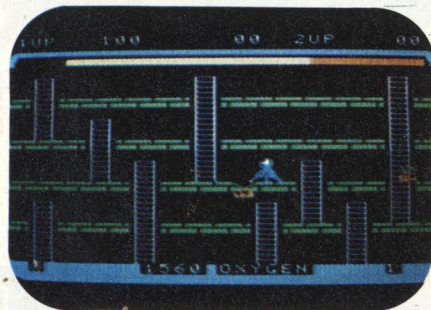
(PANICO SPAZIALE)

*Coleco per **Colecovision***
*Prezzo: **L. 52.000***

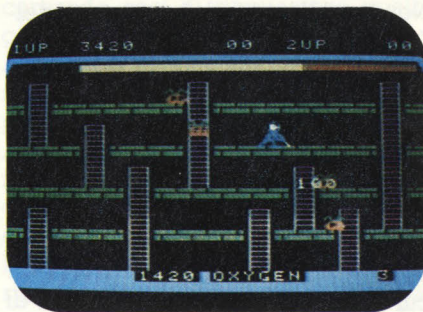
Alzi la mano chi crede che Donkey Kong sia stato il primo gioco di risalita nella storia dei videogiochi: siete in molti, eh? Ebbene sfatiamo una credenza popolare: già nel 1980 la Universal aveva presentato quello che a tutti gli effetti si può considerare il progenitore dei "climbing games".
Il suo titolo era Space Panic, ma non divenne tanto popolare quanto il suo successore "by Nintendo". Nessuno seppe spiegarne il motivo, in fin dei conti era originale: immaginatevi un astronauta all'interno di una cantina infestata da mostriciattoli a forma di mela, con rampe di cemento e scale a pioli.
Niente di più eccitante e fantasioso per invogliare a giocare i più severi esperti!
Nonostante ciò, non ebbe il successo sperato. La Coleco ha pensato di produrre la sua home-version fidando ancora nella fantasia di qualche videogiocatore. Noi sconfiniamo facilmente nel fantastico, e crediamo anche voi, quindi joystick alla mano e andiamo a cominciare!

IL GIOCO

Un simpatico astronauta infilato in un'enorme tuta azzurra è alle prese con degli esserini terribili che scorrazzano per i piani di uno scantinato; evidentemente si tratta di una galassia sconosciuta a meno che qui sulla terra qualcuno abbia già provveduto all'installazione di cantine tortura-spie!
Il protagonista del gioco è accattivante e ha un'andatura curiosa. La sua arma di difesa è una pala che gli è indispensabile per eliminare gli insidiosi mutanti: infatti egli dovrà attirarli in delle buche scavate in precedenza con la pala; quando vi saranno caduti, essi cercheranno di divincolarsi e a questo punto il nostro eroe dovrà seppellirli sotto una valanga di mattoni (sempre usufruendo della pala), al cui peso i "cattivacci" non reggeranno cadendo nel vuoto.
Schermo per schermo l'omino si imbatterà in avversari più pericolosi e temibili e dovrà fare i conti con la scorta di ossigeno che è limitata.
Si può dire che il gioco consti di un numero di schermi quasi illimitato poiché la disposizione delle scale cambia di quadro in quadro.
Addirittura può modificarsi all'interno di uno stesso schermo: questo accadrà nel caso della morte dell'omino. Alla ripresa del gioco la disposizione sarà mutata.
Già che siamo in tema, vi consiglio di lasciar morire il vostro eroe (non serbatemi rancore) almeno una volta nel corso di una partita. Le scenette che ne accompagnano l'ingloriosa fine sono davvero divertenti: in un caso egli sarà dolorosamente morso al "fondoschiena" dai suoi nemici, nell'altro, subirà la morte per soffocamento, diventando cianotico pri-

ma di barcollare e cadere al suolo. Sul video, appena inserita la cartuccia nella console e scelte le opzioni di gioco, apparirà lo schermo di gioco completo di quattro rampe e alcune scale in ordine sparso. Il tutto è preceduto da una frettolosa e spassosa corsetta dell'omino verso il bel mezzo dello schermo.
Al centro dello schermo in alto si trova il punteggio record, la parte sottostante ospita la barra dell'ossigeno. A sinistra in basso le rappresentazioni stilizzate di alcuni omini indicano il numero di vite a disposizione. Al centro, sempre in basso, la quantità di ossigeno espressa in cifre. Più a destra il numero di schermi superati.

I COMANDI

Si usa il buon vecchio joystick. Tenendo premuto il pulsante laterale sinistro si scavano le buche nel terreno. Il pulsante di destra serve a colmarle di mattoni quando saranno occupate dai mostri-giocattoli anche se questa operazione si può effettuare senza la loro presenza.
Spingendo la leva verso destra o verso sinistra, l'omino si avvierà nel-

le rispettive direzioni. Questo varrà anche se la si sposterà verso l'alto o il basso. Questi ultimi movimenti serviranno al nostro astronauta per percorrere le scale.
Inoltre, vi sono zone in cui l'omino è impossibilitato a scavare perché non contano uno spazio sufficiente per "accogliere" le voragini.
Quando lo farete imbattere in queste zone "proibite", la pressione del pulsante sinistro provocherà un'emissione sonora d'allarme.

I NEMICI

I temibili avversari del protagonista del videogioco sono di tre tipi: le "creature" (il libretto delle istruzioni le chiama così) rosse, che ricordano vagamente i fantasmini di Pac-Man con qualche antenna in più, i "boss" verdi e i "don" blu che somigliano a granchi della Sardegna.
A differenza delle "creature" che hanno un movimento casuale, i boss e i don sembrano quasi attirati per magnetismo dal nostro omino (forse per la sua simpatia che non mi stancherò mai di sottolineare) tanto che gli stanno sempre alle calcagna.
Come abbiamo già avuto occasione di dire, l'eliminazione dei nemici dipende dalla loro caduta da una buca: ma se per le "creature" risulterà letale una caduta di un piano, i boss necessiteranno di una caduta di due piani mentre per i don ce ne vorrà una di tre. In questo modo dovrete scavare due o tre buche in linea su travature soprastanti, per poi attenderli alla cavità superiore e di lì farli precipitare in una caduta vertiginosa di due o tre piani, a seconda che abbiate preso "di mira" un boss un don. Bisogna però porre la massima attenzione: se un mostro finito in una buca non viene "sepolto" nel giro di due o tre secondi, esso risalirà le pareti della voragine, colmandola e trasformandosi, appena uscito, in un

suo "superiore" (per esempio un boss si tramuterà in un don).
La presenza e il numero dei repellenti esserini variano da schermo a schermo: nel 1° quadro compaiono 3 creature che arrivano ad un numero massimo di 7 (nel 3° schermo). Il boss fa la sua prima comparsa nel 4° schermo e giunge ad un massimo di 6 presenze (15° schermo). Il don compare nel 7° schermo. Dal 21° schermo in poi compariranno sempre 7 don.
Non scordiamoci dell'ultimo, ma non per questo meno acerrimo, nemico: la quantità di ossigeno limitata.
Il suo lento consumarsi ci ha spesso costretti ad azioni frettolose e inconcludenti una volta presi dal panico (anzi dallo "space panic").

OBIETTIVO E VARIANTI

Lo scopo unico del nostro impavido astronauta è di "ripulire" il maggior numero di schermi dei famelici mostriciattoli. Scegliendo le opzioni di gioco vi accorgerete che l'unica differenza tra i quattro livelli di difficoltà consiste nella diversa velocità dei nemici e nel numero di vite a disposizione che nel 1° livello è di cinque e negli altri è di tre.
Per quanto riguarda gli schermi, ve n'è un numero fisso, ma si ripetono tanto che vi sembrerà infinita la varietà di schermi.

PUNTEGGIO

Come già si è detto, per le "creature" risultano letali le cadute di un piano (100 punti), per i boss quelle di due piani (300 punti), per i don quelle di tre (800 punti). Ma qualche sadico proverà gusto nel veder precipitare le "creature" per tre piani, i boss per quattro, e questo frutterà oltre che una risata maligna, l'incremento di punti-bonus.
Ecco di seguito la tabella del punteggio:
CREATURE: caduta di 1 piano: 100 punti;
2 piani: 200 punti;
3 piani: 300 punti;
4 piani: 500 punti.
BOSS: caduta di 2 piani: 300 punti;
3 piani: 500 punti;
4 piani: 800 punti.
DON: caduta di 3 piani: 800 punti;
4 piani: 1200 punti.

Non scordiamoci del contatore dell'ossigeno (oxygen: le unità di ossigeno rimaste alla fine di ogni quadro verranno sommate al punteggio e sono rappresentate graficamente dalla barra gialla al centro dello schermo. Quando il contatore di ossigeno si azzera non si può più usufruire dei punti-bonus/unità d'ossigeno e si entra nella fase critica, in cui rimangono solo pochi residui di aria, rappresentati dalla barra rossa adiacente alla gialla, nelle bombole dell'astronauta.
Quando anche questi si esauriranno l'omino passerà alla storia: sarete comunque allietati dalla simpatica scenetta di cui ho parlato prima. Secondo un iter prescelto dal programmatore, le unità d'ossigeno sono 2000 dal 1° al 3° schermo e decrescono di 20 in 20, 3000 dal 4° al 6° e decrescono di 30 in 30, 4000 dal 6° in poi e descrescono di 40 in 40.

STRATEGIA

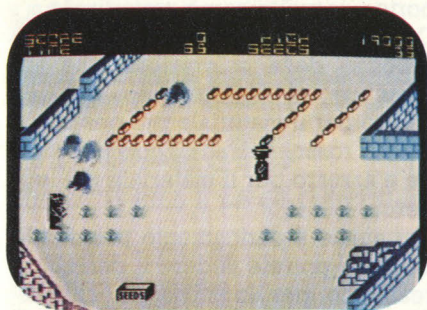
Space Panic all'apparenza vi sembrerà complicato e difficoltoso ma si rivelerà molto più facile se osserverete degli accorgimenti tattici.
Innanzitutto nei primi schermi sfruttate al massimo il tempo a disposizione.
Poiché le creature cadranno come pesci nelle buche che avrete scavato, la risoluzione dei primi quadri sarà facile e veloce, acquisirete così molti punti bonus e in più vincerete subito l'omino.
Ricordate che se farete capitare un mostro nella traiettoria di caduta di un altro, esso non avrà scampo; così non si renderanno più necessari "voli" di due e tre piani rispettivamente per Boss e Don.
Quindi negli schermi più avanzati non fatevi spaventare dall'eccessivo affollamento: esso si rivelerà utile per l'adozione di questa tattica.
Sempre negli schermi più avanzati, vi capiterà di rimanere soli con un Don. A quel punto fatevi inseguire fino al terzo piano e quando sarete nei pressi di una scala, giratevi di scatto e aprite una voragine con la vostra pala. Il Don, avendo ormai acquisito la vostra direzione, non la cambierà più, andando dritto dritto verso la buca.
Quindi scendete la scala scavando le altre due buche nelle rampe sottostanti. Risalendo, troverete il Don già in trappola nella prima voragine, e non vi resterà che rovesciargli addosso una grande quantità di mattoni.

CONCLUSIONI

Ciò che colpisce di questo gioco è sicuramente l'originalità, nonostante dal suo nome possa trasparire l'influenza dei giochi di fantascienza tradizionali. Solo per questo varrebbe la pena di essere giocato.
Il ColecoVision ci offre una grafica eccellente, fedele a quella del gioco da bar. Eppoi la diversità degli schermi garantisce ore ed ore di gioco ininterrotto.
Forse l'unica nota negativa da porre è la sproporzione tra le vincite degli omini (uno solo, a 5000 punti) e la difficoltà del gioco: ma anche questo contribuisce a renderlo ancora più avvincente; sicuramente piacerà ai "buongustai" di Burgertime, di cui probabilmente è l'ispiratore.
In definitiva ogni possessore di un ColecoVision dovrebbe includere Space Panic nella sua giocoteca!

Paolo Cardillo

PEDRO

Computer: ***ZX Spectrum***
Supporto: ***Cassetta***
Configurazione: ***48 K***
Casa produttrice: ***Imagine***
Prezzo: ***L. 20.000***

Dopo lunghi anni di cure amorose, Pedro, il più volenteroso giardiniere messicano ad est di Città del Messico, è riuscito ad ottenere il più bel giardino della zona: si appresta a goderne soddisfatto i frutti (cioè i fiori) quando spuntano dal nulla degli enormi formiconi che, saputo della magnifica aiuola creata da Pedro, non esitano a dirigersi verso essa per mangiarne i fiori.
Quindi il nostro povero Pedro, dopo aver tanto faticato per creare il giardino, dovrà ora sudare le proverbiali sette camicie per difenderlo dai ripetuti attacchi delle formiche, alle quali si succederanno altri animali ancora più veloci e affamati, che non gli concederanno un attimo di respiro.

IL GIOCO

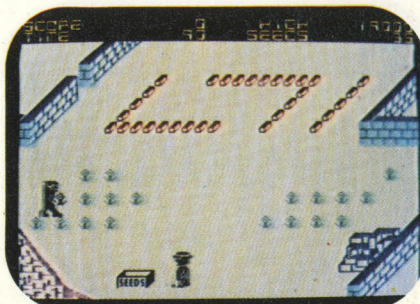
Il vostro obiettivo è dunque quello di difendere il giardino dagli attacchi degli animali, perché se essi mangiassero tutti i fiori, al nostro buon Pedro si spezzerebbe il cuore dal dispiacere e la partita terminerebbe.
I pestiferi animaletti entrano dall'alto dello schermo a intervalli regolari, passando attraverso i sentieri di mattoni distribuiti nel giardino a scopo ornamentale, e appena entrati si gettano sui fiori per mangiarli. Uccideteli velocemente prima che sradichino tutta la flora del vostro giardino!
Per fare ciò, dovete saltargli sopra con molta precisione. Il compito non è così facile, infatti dovrete allinearvi perfettamente con il fastidioso intruso per eliminarlo.
Un'altra possibilità per arginare l'invasione degli animali è quella di ostruirgli il passaggio tra i viottoli utilizzando del concime e dei mattoni – che troverete sullo schermo in basso, rispettivamente a sinistra e a destra.
In mezzo a questi due gruppi di oggetti c'è inoltre una cassa contenente dei bulbi di fiori che voi potrete utilizzare per piantarli nel giardino, cercando così di rimpiazzare quelli già mangiati dagli animali.
Anche per effettuare questa operazione di semina è necessario un perfetto allineamento dei fiori.
A complicarvi la vita, già molto ingrata, c'è inoltre un vagabondo, che entrerà nel giardino a intervalli casuali, e cercherà di rubarvi tutti i bulbi; per scacciarlo basterà che lo rincorriate e lui, spaventato, tornerà sui suoi passi uscendo dal giardino.

PUNTEGGIO E COMANDI

L'assalto di ogni determinata specie di animali avviene a ondate.
Al termine di un assalto viene calcolato il bonus sulla base del numero di piante rimaste, che si aggiungerà al punteggio che avrete già accumulato eliminando gli animali: inoltre, prima di iniziare il livello successivo vi saranno aggiunti tanti bulbi quanti sono i fiori salvati.
I tasti per muovere Pedro all'interno del suo giardino sono: le coppie di tasti dell'ultima fila (C. SHIFT-Z, X-C,...) per muoversi rispettivamente a sinistra e a destra; per andare in basso si può utilizzare qualsiasi tasto della penultima fila, mentre per muoversi verso l'alto si possono utilizzare i tasti della seconda fila; i tasti dall'1 allo 0 servono per saltare, per prendere gli oggetti che vi servono (bulbi di fiori, concime, mattoni) e per scaricarli.

CONCLUSIONI

A prima vista, considerando la grafica e l'originalità si può giudicare Pedro come un gioco divertente; dopo qualche minuto di gioco, però, l'entusiasmo di partenza scompare perché le situazioni ricorrenti ne fanno un gioco ripetitivo e abbastanza noioso. Ormai diventa insufficiente produrre un gioco per computer in cui le difficoltà consistano solamente in una prova di riflessi.
Sono finiti i tempi di Space Invaders!!!

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

CARGO

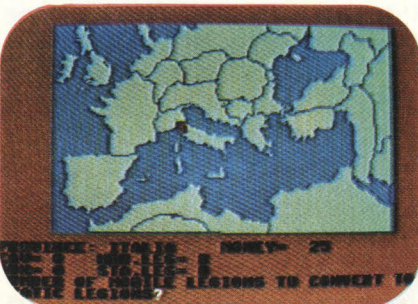
Computer: ***ZX Spectrum***
Supporto: ***Cassetta***
Configurazione: ***48 K***
Casa produttrice: ***Psion***
Prezzo: ***L. 17.000***

Il settore del software per home-computer, dopo aver sfruttato ampiamente la creatività dei propri progettisti nel creare nuovi videogame sempre più entusiasmanti, stà ora scoprendo un nuovo *genere* dalle infinite possibilità: i programmi educativi. In questa categoria di software sono compresi i giochi che se non sono fini a se stessi, e quindi creati per il solo e semplice divertimento, possono insegnare in modo molto piacevole; tra questi vi possono essere giochi che stimolano la creatività, i riflessi, la memoria o che spiegano determinati argomenti (storici, geografici, fisici) attraverso un gioco di simulazione.
Ed è tra quest'ultimo genere di programmi che possiamo collocare CARGO, un interessante ed appassionante gioco che vi porrà al comando di una nave da carico.
Col vostro mercantile dovrete circumnavigare il mondo e consegnare con puntualità il carico nei porti a cui è via via destinato. Ma il mare, si sa, è fonte di mille pericoli e il vostro viaggio sarà continuamente

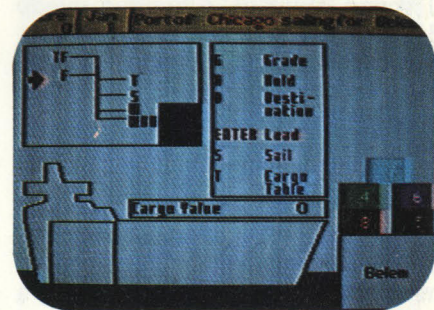
minacciato da uragani, onde spaventose, pericoli di affondamento per sovraccarico... insomma tutti i pericoli che un buon lupo di mare deve conoscere!

IL GIOCO

Dopo aver caricato il programma dovete innanzitutto scegliere il vostro grado di marinaio, al quale corrisponde un diverso livello di gioco: Comandante (Master), Capo Ufficiale (Chief Officer), Secondo (Second Mate) o Cadetto (Cadet); a seconda del vostro operato verrete promossi o retrocessi.
Dopo aver scelto il livello desiderato dovete decidere il numero di porti da visitare durante la vostra missione commerciale intorno al mondo: la scelta va da un minimo di 2 ad un massimo di 7. Tra quelli scelti, sarà poi necessario indicare il porto da cui si intende partire e poi di volta in volta si sceglie la destinazione successiva.
Eseguite queste procedure preliminari, potrete finalmente salire sul molo per dirigere le operazioni di carico del vostro mercantile.
Lo schermo si presenta diviso in quattro parti: in basso a sinistra si vede la vostra nave pronta per essere caricata; in alto a sinistra uno speciale diagramma indica la linea di Plimsoll (quella che in termini marinari si chiama linea di galleggiamento). Nella parte destra dello schermo invece si trovano: il menù dei comandi (in alto) e le merci da caricare con la loro destinazione (in basso).
La linea di Plimsoll non è altro che un indicatore che informa su quanto carico può sopportare la nave per mantenere un buon equilibrio di galleggiamento: più si carica e più l'indicatore si alza. Attenzione quindi a

non superare il livello massimo: rischiereste un prematuro affondamento appena usciti dal porto.
Il menù vi indica invece i comandi che si devono utilizzare per le manovre di carico-scarico merci:
G per selezionare il tipo di merce che si vuol caricare;
H per selezionare una delle 3 stive di cui dispone il vostro mercantile;
D per caricare merci destinate ad un porto differente da quello prescelto come tappa immediatamente successiva (arrivate a destinazione diventeranno transiti);
T per visualizzare la tabella di carico, tabella che mostra la quantità e i tipi di merci caricate;
ENTER per trasportare un carico dal molo del porto alla stiva.
Le merci vengono rappresentate sul video da due gruppi di containers: il primo gruppo, in alto, è costituito dalle merci di transito, quelle cioè da lasciare negli scali intermedi, mentre il secondo gruppo è composto dalle merci da trasportare nel

porto prescelto come meta finale.
Ogni container ha un peso diverso a seconda della colorazione che assume:
il nero per il materiale più pesante e via via rosso, scarlatto, porpora, verde e azzurro per il materiale più leggero.
Terminato il caricamento premendo il tasto S potrete vedere il punteggio realizzato per lo stivaggio che dipende da vari fattori quali: un'equa distribuzione del peso, la presenza o meno nel carico delle merci in transito, ecc.
Premendo il tasto SPACE vedrete infine visualizzata su una cartina geografica mondiale la rotta tracciata dalla vostra nave.

STRATEGIE - TATTICHE

Il gioco non presenta grandi difficoltà; le uniche attenzioni che bisogna prestare sono nel caricamento della nave.
Conviene infatti distribuire tutti i pesi nelle tre stive in maniera molto equa; infatti riempendone una sola con materiali pesanti e mettendo nelle rimanenti due quelli più leggeri rischierete l'affondamento della nave o, se siete più fortunati, la perdita del carico.

Consigliamo di prendere sempre il materiale di transito che si può trovare in un porto: trasportato renderà molti più punti che un carico normale.

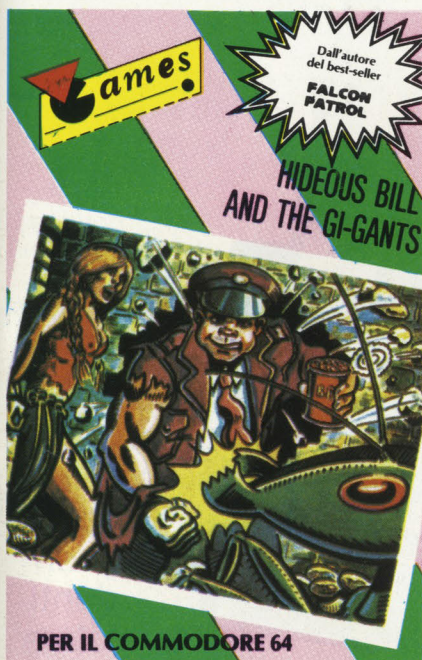
CONCLUSIONI

Questo gioco è un vero gioiello dall'ottima grafica, che permetterà ai genitori di affidare un prodotto decisamente intelligente ai loro figli che potranno divertirsi in un modo più particolare ma ugualmente intusiasmante... come tutto ciò che è homecomputer.

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

HIDEOUS BILL AND THE GI-GANTS

(HIDEOUS BILL E LE GI-GANTS)

Computer: ***CBM 64***
Supporto: ***Cassetta***
Joytick: ***Si***
Prodotto da: ***Virgin Games***
Distribuito da: ***Miwa Trading***
Prezzo: ***L. 24.000***

Un gruppo di fameliche GI-GANTS ha rapito la bella Greta ed il nostro Bill deve salvarla prima che diventi un prelibato spuntino per le formiche giganti ed i loro pargoli.

IL GIOCO

È un classico gioco di labirinto composto da tre schermi, a livello di difficoltà crescente, dove Bill deve superare varie prove di abilità prima di poter vedere e tentare di salvare Greta.

Nel primo schermo Bill penetra nel covo delle super-formiche e fortunatamente trova 4 frecce appuntite per potersi difendere e riuscire a schiacciare le uova, ancora immature, delle fameliche GI-GANTS.

Nel 2° non ha più armi a disposizione, ma oltre che affrontare le GI-GANTS, schiacciare gli Inf-ants (che ovviamente sono dei baby GI-GANTS) deve correre come un matto per prendere due leve, inserirle al loro posto e riuscire a prendere una scatola di fagioli magici nascosta in una camera segreta.

Nel 3° schermo finalmente c'è Greta, ma non è così facile raggiungerla visto che il terreno è cosparso di uova che stanno per dischiudersi e far nascere delle GI-GANTS ancora più feroci.

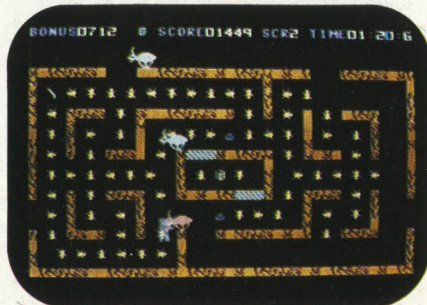
STRATEGIE

Come in tutti i giochi di labirinto non c'è una strategia vera e propria, ma piuttosto bisogna opporre il proprio ingegno ai nemici che fanno di tutto per rinchiudervi in un angolo e distruggervi col loro veleno. Infatti le 3 GI-GANTS che vi si oppongono, in tutti gli schermi, hanno la corazza ricoperta di una bava velenosissima, basta essere sfiorati per doversi fermare e ammirare Bill che, prima di morire definitivamente, ha un attacco convulso per il veleno entratogli in circolazione.

Nel 1° schermo, dopo essere penetrati nel formicaio, bisogna recuperare una freccia il prima possibile, ma visto che il tempo dell'effetto freccia è limitato, più che inseguire le GI-GANTS per ucciderle è molto meglio schiacciare il maggior numero di uova possibile, giacché durante questo periodo a "effetto" le formiche fuggono velocemente per poi saltarvi addosso appena il tempo scade.

Dopo aver schiacciato tutte le uova del 1° schermo si passa al 2°.

Qui non ci sono armi che possono aiutarvi, a meno che non appaia una compresa di antidoto, e l'unica cosa che resta da fare è eliminare gli Infants e cercare di raggiungere velocemente una delle due leve. Dopo di ciò bisogna iniziare a fare dei giri tortuosissimi cercando di sfuggire alle GI-GANTS, strainvelenite, che faranno di tutto per intrappolare il povero Bill.

Naturalmente si può usufruire delle uscite laterali, stando sempre bene attenti che una delle formicone non sia entrata dall'altra parte o sia davanti all'uscita. Dopo aver inserito la leva al suo posto, basterà passarci sopra e la porta vicina al meccanismo si aprirà. Per chiuderla basterà ripassare sulla leva. Se si ha fortuna ad un certo punto una o più formiche entreranno nella stanza segreta e se si è stra-veloci è possibile rinchiuderle dentro bloccando l'uscita con le leve.

Ma non bisogna dimenticare che per passare allo schermo successivo non basta solo eliminare gli Infants, bisognerà anche recuperare la scatola di fagioli. Ovviamente, per fare ciò, la stanza segreta dovrà essere libera dalle formicone. Nel 3° schermo compiere il salvataggio di Greta è ancora più complicato.

Qui le gallerie sono ancora in costruzione, ma alcuni cunicoli sono chiusi solo da muri facilmente sgretolabili e con un po' di astuzia si potranno aprire dei passaggi utilizzabili solo da Bill. In questo schermo il terreno è cosparso di GI-GANTS uova che stanno per schiudersi, per eliminarle basterà calpestarle stando sempre bene attenti ai tre terribili formiconi che fanno un'attentissima guardia sia alle uova che alla cella dove è rinchiusa la povera Greta.

Questo è forse lo schermo più bello di tutto il gioco, ma raggiungere la cella di Greta e aprire i passaggi (segnalati da rettangoli grigi apribili con il peso di Bill, basterà infatti fermarsi sopra) non è cosa da poco, qui la prontezza dei riflessi e l'ingegno sono veramente l'arma migliore.

Quando avrete liberato Greta avrete la sospirata ricompensa dove Greta... no, sarò cattiva e non vi dirà affatto cosa succede, se proprio volete saperlo basterà armarsi di un CBM 64 e caricare la cassetta!

CONCLUSIONI

Nonostante la familiarità del gioco, indubbiamente Pac-Man ha colpito ancora, questo games non è affatto noioso e le variazioni sul tema lo rendono affascinante a tal punto che per decidermi a smettere di giocare c'è voluto un estremo sforzo di volontà.

Vanessa Passoni

BLASTER
(WILLIAMS)

LARRY DEMAR e EUGENE JARVIS.
Vi dicono niente questi nomi?
Sì, è vero: sono loro i "colpevoli" autori di Defender, Stargate, Robotron 2084 e in ultimo di questo Blaster.
Proseguendo nella lotta per la sopravvivenza della specie umana, questa volta ci troviamo nell'abitacolo di un'astronave che viaggia in spazi molto lontani e che deve affrontare i più incredibili avversari.

Per guidare la nostra astronave disponiamo di un joystick che funziona a mo' di cloche d'aeroplano: tirando indietro si sale, spingendo in avanti si scende.
Possiamo poi scegliere se sparare ed accelerare con i pulsanti posti sul joystick oppure sulla plancia comandi.
Il gioco si divide in 30 quadri, ma quelli base sono solo 11 che si succedono intrecciandosi e che per l'appunto ora descriveremo succintamente.

PLANETOIDI

Sono i quadri più comuni (ce ne sono ben 7: 1°, 5°, 13°, 18°, 23°, 28°) e i più importanti per la presenza della "E", che se viene catturata ci regala 10.000 punti e reintegra il nostro scudo di energia.
Sono forse anche i più difficili per la presenza di banchi di rocce, che successivamente diventano dei planetoidi (e che valgono ben poco: 100 punti).
Avanzando nel gioco (dal 9° quadro) compaiono le astronavi RUNAWAY, che viaggiano sempre in coppia; se non le colpiamo subito, scappano via (da qui il loro nome) continuando a spararci contro, per cui dobbiamo inseguirle per eliminarle.
Ogni astronave vale 500 punti, mentre eliminando la 1ª coppia si ottiene un bonus di 2000 punti, con la 2ª 4.000 punti e con la 3ª 8.000; si può anche raddoppiare il bonus dei vari gruppi "catturando" l'ultima astronave rimasta, semplicemente passandole attraverso (il che non ci fa perdere energia).
Queste astronavi sono molto fastidiose perché ci sparano contro anche quando sono ormai solo un puntino dell'orizzonte; conviene quindi cercare di eliminarle subito.
Abbiamo poi i cavalieri della morte che si presentano in gruppi di 3, 4, 5 o 6 e valgono solo 70 punti, ma se si colpiscono tutti si ottiene un BONUS di ben 1.000 punti ciascuno; sono più facili da evitare che da colpire, ma così facendo si perderebbero molti punti, quindi...
Le formazioni di dischi volanti hanno punteggio pari a quelli della "terra dei dischi volanti", ma con quelli rossi il BONUS scende da 5.000 a 2.500 punti; se si perde il BONUS è meglio tralasciare il resto del gruppo, perché si dovrebbe rischiare troppo.
Una coppia di dischi vale da 300 a 1.000 punti, secondo la velocità con cui eliminiamo entrambi i dischi.
Ultimi "oggetti" degni di essere presi in considerazione sono gli astronauti, che ci danno 1.000 punti, incrementati di 200 (sino a 2.000) se non ne manchiamo alcuno.
Ultimo consiglio: nei quadri avanzati cercate di stare sempre all'erta perché ora i vari "oggetti" possono arrivare anche dalle nostre spalle, senza darci molto tempo per reagire.

ROBOT GRID

In questo quadro siamo attaccati a terra da ROBOT e ANDROIDI, ma è meglio incentrare la nostra attenzione sugli ARCHI MAGICI, che valgono 1.000 punti, che si incrementano di 1.000 sino ad un massimo di 5.000 per ogni ARCO consecutivo (bisogna passarci sotto).
Possiamo anche colpire le TORRI (3 colpi nel quadro bianco ci danno 1.000 punti), ma così rischiamo di perdere gli ARCHI.

TERRA DEI DISCHI VOLANTI

Ci sono 7 differenti formazioni di dischi ed ogni gruppo include un DISCO-BONUS (quello rosso), che bisogna cercare di colpire per primo o per ultimo per ottenere 5.000 punti extra; se lo si colpisce per primo si eliminano anche gli altri dischi, totalizzando anche il loro valore (250 punti ciascuno).
Se invece si colpisce il disco rosso in mezzo agli altri, il bonus per il gruppo sarà di soli 1.000 punti.
Se riusciamo ad ottenere il BONUS di 5.000 punti per dieci volte di fila riceveremo ben 100.000 punti extra; tuttavia se sbagliamo un gruppo dopo il quarto il quadro finisce.

VAMPIRI

È un quadro molto difficile perché i vampiri (100 punti), in gruppi da tre a dieci hanno un movimento serpeggiante; i più facili si muovono lungo un piano (ed hanno un bonus di 500 punti ciascuno, eliminando il gruppo), mentre quelli bianchi e quelli verdi hanno un movimento tridimensionale (danno un bonus di 1.000 punti cadauno).

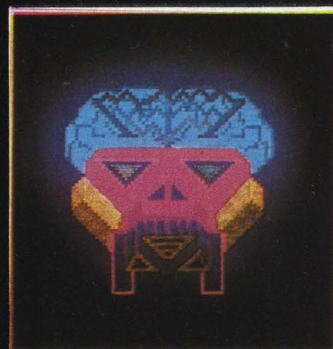
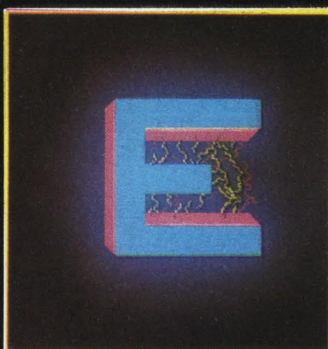
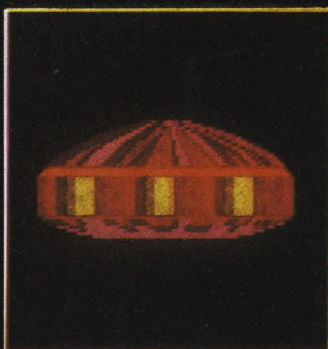
TUNNEL DEL TEMPO

Questo quadro non presenta molti problemi, in quanto non ci sono nemici e ci si deve preoccupare solo di recuperare gli astronauti che vagano nel tunnel; una volta raccolto il primo è sufficiente muovere leggermente il joystick per mantenersi sulla "pista" giusta.
SPAZIO ESTERNO.
In questo quadro i nemici possono essere singoli o in gruppo.
Tra i singoli i più "preziosi" sono gli INCROCIATORI STELLARI, che se vengono colpiti molto da vicino valgono sino a 5.000 punti; ci sono poi i ROBOT e i COWBOYS SPAZIALI, il cui valore dipende sempre dalla distanza dalla quale vengono colpiti e può arrivare sino a 2.500 punti; infine ci sono i SATELLITI DISTRUTTORI che danno solo 400 punti.
Tra i gruppi le ASTRONAVI COMBATTENTI X-29 (arancioni e bianche) valgono 100 punti ciascuna, mentre i BONUS per i gruppi sono di 1.000 punti per quelli di 2, 1.500 per quelli di 3 4.000 per quelli di 4 e 5.000 per quelli di 5.
Le DISTRUTTRICI danno 200 punti, con un BONUS – gruppo di 500 punti cadauna quando vengono da dietro e di 1.000 quando vengono di fronte.

ENDURO

Questo è un quadro misto, nel quale compaiono avversari tipici di altri quadri, che però non conservano le loro caratteristiche, ma cercano di colpire la nostra nave sparando costantemente verso di noi (anche se vanno alla deriva senza cambiare direzione).
Abbiamo quindi in successione VAMPIRI, DISCHI VOLANTI, CAVALIERI DELLA MORTE, MASTERMINDS, GATTI SPAZIALI e DISCHI VOLANTI ROSSI per un totale di 300 avversari (50 per gruppo).
In ogni gruppo i primi due nemici colpiti valgono 100 punti, i secondi due 200 punti, e così via sino ad un massimo di 2.000 punti.

IL MONDO DEI GATTI

I GATTI SPAZIALI appaiono in gruppi di 3, 5 o 7; valgono 100 punti ognuno, e i BONUS-gruppo sono rispettivamente 1.500, 2.500 e 5.000 punti; infine se si distruggono tutti i GATTI si ottiene un ulteriore BONUS di 100.000 punti.

Normalmente è preferibile cominciare a colpire i GATTI da sinistra verso destra, manovrando poi diagonalmente.

MASTERMINDS

La prima volta che si affronta questo quadro sembra impossibile evitare tutte le palle marroni che ci tirano contro i MASTERMINDS, ma con un poco di allenamento risulta un'impresa abbastanza agevole.
Ogni MASTERMINDS vale 100 punti ed eliminando tutto il gruppo di quattro si ottiene un BONUS che parte da 500 punti ed aumenta di 100 per ogni gruppo consecutivo.
Eliminando tutti i MASTERMINDS si ottiene inoltre un bonus di 100.000 punti; se ce ne scappa qualcuno possiamo optare allora per un altro bonus di 5.000 punti, che si ottiene passando attraverso il centro di un gruppo di MASTERMINDS senza colpirne nemmeno uno.

ARMAGEDDON

È diviso in due parti: nella prima si succedono 40 gruppi di tutti i tipi di nemici che, diversamente da quanto accade in ENDURO, attaccano seguendo il loro movimento tipico.
La seconda parte non è altro che una versione più difficile del quadro dei PLANETOIDI, che dura dai 20 ai 25 secondi.
Bisogna cercare di superare questa parte senza perdere vite, perché altrimenti bisogna ripeterla dall'inizio.

PARADISE

In questo quadro non ci sono nemici e non si possono fare punti in alcun modo: possiamo "solo" guardarci lo show, incassare 1 milione di punti e tre vita extra, dopo di che il gioco ricomincia dal 10° quadro (SPAZIO ESTERNO).

CONCLUSIONI

Come in Tempest anche in Blaster si può scegliere in quale quadro iniziare a giocare, anche se la scelta è limitata ai primi quattro quadri; inoltre quando si finisce una partita si può ricominciare dal quadro nel quale ci trovavamo: basta introdurre un'altra moneta e ripartire entro 10 secondi.
All'inizio della partita abbiamo a disposizione tre vite e ne guadagniamo una ogni 100.000 punti; ogni vita corrisponde a tre scudi d'energia e perdiamo uno scudo ogni volta che abbiamo una collisione con un qualsiasi ostacolo (nemici o loro proiettili).
Infine, un'altra occhiata al joystick: trattatelo bene perché così vi permetterà di utilizzare tutte le 49 possibilità di movimento (6 velocità in 8 direzioni più la posizione centrale)!

MARIO BROS

(MINTENDO)

Il nostro baldo falegname, nonostante la sua aria di ometto insignificante sembra proprio che si dia un gran da fare per far concorrenza ad Ercole: per ora è giunto solo alla sua terza "fatica", ma chissà che in breve tempo non riesca ad emulare l mitico eroe...
Questo gioco presenta l'interessante novità di poter regolare il suo livello di difficoltà "dall'esterno"; come ci segnala il computer:

MARIO & LUIGI
TWO PLAYERS CAN
PLAY AS A TEAM
OR
COMPETE AGAINST
EACH OTHER

possiamo cioè scegliere se facilitarci il compito facendo giocare un nostro amico in maniera che guidi il fratello gemello di Mario, Luigi, come un nostro aiutante oppure possiamo rendere le cose più difficili ingaggiando una lotta fratricida con lo stesso Luigi.
Tra l'altro nel DIP SWITCH di questo gioco esiste addirittura la possibilità di regolarlo in maniera tale da permettere di giocare il "doppio" con una moneta sola.
Considerando questa diversità dal solito modo di giocare il doppio (prima un giocatore, poi l'altro) ci viene in mente Joust; ci sono altre somiglianze tra i due giochi: anche qui la casa ove si svolge il gioco è suddivisa in piattaforme, si può uscire dalla destra dello schermo e rientrare dalla sinistra, o viceversa, e bisogna farsi un poco di pratica prima di imparare a fermare Mario in "slittata".

COMANDI

Infatti Mario può muoversi verso destra o verso sinistra grazie ad un joystick a due direzioni, ma quando si lascia il joystick il nostro falegname non si ferma subito, ma fa una piccola scivolata; per evitare questo bisogna cercare o di fare movimenti piccoli o di frenare spingendo il joystick nella direzione opposta.
Per salire Mario dispone di un pulsante che lo fa saltare; combinando l'azione dei due comandi Mario può saltare sul posto, a destra o a sinistra. Per scendere nessun problema: basta portarsi sull'orlo di una piattaforma e lasciarsi andare...

IL GIOCO

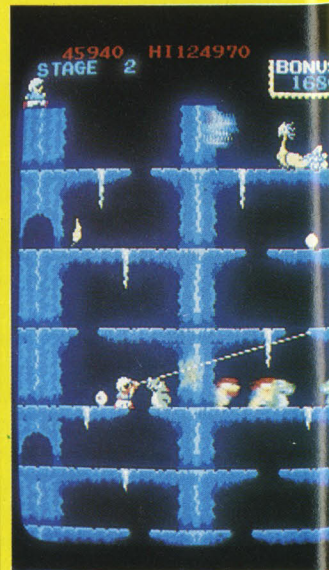
Per scoprire il nostro compito seguiamo le indicazioni del computer: inserita la nostra monetina, appena iniziamo a giocare compaiono le prime istruzioni:
SHELLCREEPERS DEMONSTRATION
1 HIT FLIPS IT OVER
JUMP UP!!!
KICK OFF WHEN UPSIDE DOWN!!!
Grazie anche all'esempio pratico capiamo quindi che dobbiamo eliminare questa sorta di tartarughe dando loro una capocciata saltando quando passano sul piano superiore al nostro, quindi salire e buttarle fuori con un appropriato calcione quando sono ancora capovolte.
Possiamo quindi notare che ci sono dei BONUS-COIN, cioè delle monete che basta toccare per ottenere punti.
Appena inizia la PHASE 1 il computer getta la sfida:
CAN YOU KICK OFF ALL THE PEST?
che suona all'incirca: "sei capace di buttar fuori a calcioni tutte le bestiacce"?
Iniziano quindi a scendere le malefiche tartarughe, uscendo dai due tubi posti in alto, percorrono poi i quattro piani della casa di Mario e se non vengono eliminate si infilano in uno dei due tubi posti in basso per ricomparire ancora in cima allo schermo.
Un'altro nemico, che non ci era stato segnalato, è la fiamma rossa, che saltella da un piano all'altro con movimenti rettilinei e regolari; se impieghiamo troppo tempo per finire la fase, la fiamma scompare e dopo poco ne ricompare una più veloce; lo stesso succede se diamo una capocciata quando la fiamma tocca terra sul piano superiore e quindi la eliminiamo; dopo la terza fiamma rossa le successive non aumentano più la velocità.
Se poi rimaniamo troppo nella prima fase compaiono anche le fiamme verdi, che però attraversano lo schermo da una parte all'altra sempre alla medesima velocità e sullo stesso piano e poi scompaiono.
Nelle prime tre fasi, nelle quali le piattaforme sono formate da quadratini blu, il numero delle tartarughe aumenta sempre: prima 3, poi 4 ed infine 6; vedremo poi che quest'ultimo è il numero massimo di avversari che compaiono in una fase.
La quarta fase è un quadro-bonus: non ci sono avversari e bisogna semplicemente acciuffare le dieci monete ap-

pese qua e là nella casa del nostro eroe; come dice il computer: TEST YOUR SKILL, cioè metti alla prova la tua abilità.
In questa fase le piattaforme diventano un pezzo unico color bianco-nero con un bordino beige-giallo, mentre nelle successive due fasi le piattaforme sono formate da rettangoli bianchi-gialli.
Dalla quinta fase compare un nuovo nemico:
SIDESTEPPER
1ST HIT MAKES IT MAD
2ND HIT FLIPS IT OVER
KICK OFF WHEN UPSIDE DOWN!
Questa volta prima di poter prendere a calcioni codesta specie di granchi rossi dobbiamo dargli ben due capocciate, perché dopo la prima diventano soltanto furiosi (basta guardare il loro ghigno). Quindi nella quinta fase abbiamo 4 granchi e nella sesta in successione 2 granchi, 2 tartarughe ed ancora 2 granchi.

PST, PSSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

IL CAVERNICOLO ALLA RISCOSSA

Stufo di esser preso a massi in testa dal perfido pterodattilo, finalmente il protagonista di ROC'N'ROPE (o ROPE MAN) si è arrabbiato; ecco dunque cosa si può fare per aiutarlo secondo Giovanni Guelfi di Genova: «La mia strategia ha inizio nel secondo schermo, quello ghiacciato. Premetto che in questa spiegazione è denominato "I° piano" il piano più vicino al bordo inferiore dello schermo, quello dove compare Rope Man all'inizio del secondo schermo. Non appena Rope Man è comparso nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, muoverlo verso destra di un paio di centimetri, fino a portarlo nel punto dove termina la parete di ghiaccio ed inizia l'arco di ghiaccio. Poi, sempre verso destra, lanciare il rampino ed arrampicarvisi fino a trovarsi quasi sulla verticale del crepaccio sotto di noi.
Quindi attendere che, dopo molti indugi, i due cavernicoli che si aggirano sul secondo piano scendano sulla corda, permettendovi di farli cadere abbagliandoli. Nota bene: non preoccupatevi se i cavernicoli, prima di calare dalla corda, scendono al primo piano: il crepaccio impedirà loro di raggiungervi. Una volta fulminati i due cavernicoli, bisogna salire lungo il nostro rampino al secondo piano, a meno che nel crepaccio pressappoco sopra di noi, nel pavimento del terzo piano, ci sia un masso, nel qual caso bisogna attendere che cada. Giunti al secondo piano, lanciare velocemente il rampino verso sinistra ed arrampicarsi fino al terzo piano, sistemandosi tra il bordo dello schermo e la sfera d'energia. Qui attendere che un masso vada a colmare il crepaccio davanti a noi: quando ciò si verifica, mangiare velocemente la palla d'energia e, servendosi del masso come un ponte, attraversare il crepaccio e mangiare i cinque o sei mostri che si saranno nel frattempo accumulati nel segmento destro del terzo piano, macinando così ben 15.000 o 21.000 punti!"
Niente male come strategia, soprattutto visto che è valida per il gioco regolato in maniera che l'uccello maledetto ci tiri subito le pietre.
Da parte nostra vi diamo un altro piccolo suggerimento

Dalla settima fase compaiono le ultime bestiacce da prendere a calcioni:
FIGHTERFLY
ONLY WHEN TOUCHING FLOOR
1 HIT FLIPS IT OVER
Per eliminare questi strani mosconi, che saltellano muovendo in modo ridicolo le loro piccole ali e aprendo la bocca quasi a voler mangiar tutto ciò che incontrano (in pratica solo il nostro povero Mario), bisogna colpirli nella solita maniera solo quando toccano terra.
Bisogna quindi avere una buona scelta di tempo e il computer vi dà subito l'opportunità per imparare:
4 mosconi nella settima fase, 2 mosconi, 2 granchi e 2 mosconi nell'ottava fase (ora le piattaforme sono formate da quadrati rossi).
Giunti a questo punto il computer ci chiede:
ARE YOU READY FOR THE NEXT PHASE?
e senza aspettare che noi lo informiamo sulla nostra prontezza o meno, ci presenta un nuovo terrore: gli SLIPICE.
Cosa fanno gli SLIPICE?
Semplicemente "ghiacciano" le piattaforme, sciogliendosi completamente, così da far scivolare ancor di più il nostro eroe.
Del resto possiamo sperimentare subito l'effetto della gelata: nella nona fase, T.Y.S. (TEST YOUR SKILL), tutte le piattaforme sono ghiacciate.
Dalla decima fase in poi si alternano 6 fasi normali e un T.Y.S.; da questo punto le piattaforme sono sempre come quelle della quarta fase, tranne che nei T.Y.S., ove prima si spegne la luce e rimane solo il bordino blu delle piattaforme e poi queste scompaiono del tutto (anche se esistono sempre).
Dalla diciassettesima fase compaiono delle specie di stalattiti cristalline, che dopo circa cinque secondi che si sono formate sui soffitti dei due piani superiori si stacca-

che, tanto per fare un esempio sugli apprezzabili risultati che può dare, può permettere di fare sino a 28.000 punti con l'uovo superiore del primo quadro.
Avete mai notato che di tanto in tanto i draghi o i cavernicoli si arrampicano sulla corda che abbiamo teso tra un piano e l'altro?
Per OBBLIGARLI a far ciò è sufficiente accecarli e poi lanciare la corda in maniera tale che il bastone d'appoggio si trovi esattamente nel mezzo delle loro mani (o zampe).
Se ci portiamo sul piano ove si trova la penna superiore possiamo "trasportare" i tre o quattro avversari che si trovano in quel settore sull'isolotto posto nel mezzo dello schermo; poi è sufficiente portarsi dall'altra parte, prendere l'uovo quando sono nei pressi i rimanenti avversari e quindi sfiorare, passando su una corda, il suddetto isolotto; se siamo molto veloci possiamo addirittura catturare uno degli avversari (e fanno 7!) che rinasce a destra.
Ricordate solamente che tutto ciò richiede un po' di tempo, quindi non perdetene nella parte inferiore dello schermo!

CURIOSITÀ IN BREVE

"Ho letto e messo in pratica quanto da voi suggerito nella rubrica PST, PSST comparsa sul n° 16 riguardo al videogame "XEVIOUS" e vi comunico una ulteriore curiosità: nel modello sul quale ho giocato io (che reca nell'intestazione la scritta NAMCO e non ATARI), spostandomi all'inizio della partita in alto a destra e lanciando bombe non è comparsa la scritta da voi citata col nome del programmatore ma la seguente: PLEASE, ENJOY THIS GAME!"*.*
Nel suddetto modello inoltre, le famose bandierine gialle non regalano navicelle extra (sigh!) ma 10.000 punti".

(Marco Pesaresi, Rimini)

Vivi complimenti a Marco; la prossima volta cerca di organizzarti, portandoti una macchina fotografica (preferibilmente manuale – regolata su 1/15 o 1/8 di secondo – posta su un cavalletto).
Se tu riuscissi a contattare direttamente il noleggiatore potresti informarti meglio sulla macchina in questione e avere meno problemi per fare una foto.

"Vorrei segnalarvi un inconveniente che mi è successo mentre giocavo a "Hyper Olympic": stavo compiendo il terzo lancio del giavellotto con una velocità ottima e con 42°, quando l'attrezzo si scaglia oltre i 100 m, conficcandosi interamente nel terreno e dandomi la misura di 3 metri circa".

(Alfonso Scarpato, Roma)

Che succedesse qualcosa di strano oltre la storica barriera dei 100 metri (che recentemente è stata superata anche nella realtà!) era intuibile: bastava guardare i numeri che compaiono dopo i 90 metri (una volta 100, un'altra 140 oppure 150).
Avevamo già notizia di questo fatto, ma nessuno ha fatto caso se anche il punteggio assegnato corrispondeva ai 3 metri circa. Anche ad Alfonso, come a tutti coloro che scoprono fatti strani, una esortazione: cerca di fare una bella foto!
Te la pubblicheremo subito!

no attentando alla zucca dell'ignaro Mario, tutto intento a sferrare capocciate e calcioni.
Da questo punto il gioco si complica non per colpa delle bestiacce (che non sono mai più di sei), ma perché compaiono 2 fiamme verdi e 2 fiamme rosse alla volta, si formano 4 o 5 cristalli alla volta e compaiono "slipice" a ritmo sempre crescente.

PUNTEGGIO

Cominciamo dalle capocciate: ogni volta che rovesciamo una bestiaccia otteniamo la miseria di 10 punti; quando invece le prendiamo a calcioni accumuliamo 800 punti; se ne eliminiamo diverse in rapida successione, abbiamo 1600 punti con la seconda, 2400 con la terza e 3200 con la quarta, la quinta e la sesta.
Le monete valgono 800 punti ciascuna e se otteniamo il "PERFECT!" nei T.Y.S. riceviamo 5000 punti extra nella quarta fase e 800 in tutte le successive. La fiamma rossa vale 1000 punti, quella verde 200, lo slipice 500 e i cristalli niente.

STRATEGIA

Ovviamente la strategia dipende dal tipo di partita che vogliamo giocare: singolo, doppio amichevole o doppio fratricida.
Nell'ultimo caso numerosi sono i modi per "massacrare" il vostro fratellino: potete mettervi sul piano subito sotto al suo e continuare a tirargli capocciate sicché non va a finire contro un nemico, oppure risvegliare una bestiaccia mentre la sta per catturare, od ancora spingerlo, quando si è sullo stesso piano, verso una bella fiamma...
Un'ultima maniera di fargli una carognata è quella di piazzarsi sotto quella piccola piattaforma con la scritta "Pow" (che sta per POWER) posta nel mezzo del primo piano; dando una capocciata al momento giusto si può risvegliare qualche bestiaccia posta in prossimità di vostro fratello.
Quest'ultima strategia però può essere utilizzata anche nel doppio amichevole: dato che colpire il Pow (possiamo farlo solo 3 volte in tutto il ciclo tra un T.Y.S. e un altro) equivale a dare una capocciata a tutte le piattaforme, uno dei due giocatori si piazza lì sotto in maniera tale da poter salvare l'amico da certe situazioni critiche; oltre a far risvegliare o addormentare le bestiacce, il pow elimina all'istante fiamme, monete e slipice (che infatti sono ininfluenti al fine di passare alla fase successiva).
Naturalmente potete anche scegliere di giocare in maniera diversa, lottando entrambi, ma spesso così facendo si è più d'intralcio che di aiuto, specie nei quadri avanzati.
Se giocate il singolo potete adottare diverse strategie: potete finire subito la fase andando immediatamente al penultimo piano ed eliminando le bestiacce ad una ad una, oppure potete rischiare cercando di fare punti in mille modi diversi.

Nelle prime fasi potete raggruppare 3 o 4 tartarughe e continuare a farle saltare (facendo 30 o 40 punti alla volta!) sinché non vi scoccia una fiamma, oppure potete cercare di catturare le fiamme, che seguono sempre le medesime traiettorie e si "posano" quindi in punti fissi.
Dalla decima alla quindicesima fase potete lasciare un moscone e continuare a eliminare slipice (con la solita capocciata); nelle fasi successive questo è leggermente più difficile data la presenza di cristalli e di numerose fiamme.
In ultimo ricordate che le bestiacce rientrano dalla parte ove sono uscite, le monete compaiono dopo la cattura di una bestiaccia e una volta uscite non ricompaiono più; bestiacce, monete e slipice quando si scontrano invertono la marcia ed è possibile passare sotto ad un moscone quando sta saltellando.
Rammentate infine che se non eliminate una bestiaccia dopo averla tramortita, questa si sveglierà più cattiva (le tartarughe diventano da verdi, blu e poi rosse; i granchi cambiano da rossi in blu e poi viola); per evitare tutto ciò è sufficiente dare un'altra capocciata alla bestiaccia, che riprenderà il suo cammino come se niente fosse accaduto; inoltre appena eliminerete la penultima, l'ultima bestiaccia si metterà a correre al massimo della velocità: attenzione quindi!

CONCLUSIONI

Forse vi chiederete perché abbiamo usato sempre il termine "capocciate" anziché "testate"; ad esser sinceri Mario, pur essendo piuttosto minuto, ci ha dato sempre l'idea dell'uomo rude, per cui il termine scelto ci sembrava più appropriato.
A parte gli scherzi, questo gioco è senza dubbio originale e sembra riscuotere un buon successo tra i patiti del genere giochi di risalita-piattaforme; forse sembra un po' troppo difficile, ma sicuramente prima o poi avremo notizia di qualche "specialista" cha ha sfondato anche qui il muro del milione.

VIDEO HUSTLER
(KONAMI)

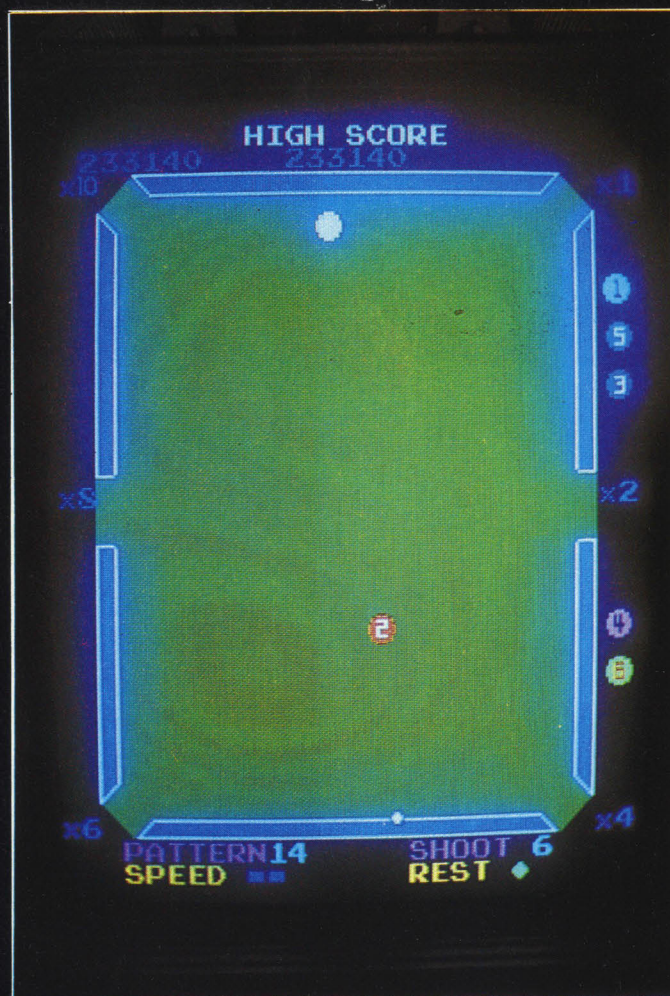
Probabilmente a leggere il nome di questo coin-op saranno stati in molti a pensare che si tratti di un gioco nuovo, non avendolo mai sentito nominare; invece non è altro che un vecchio arcade della Konami (del 1981), da tutti chiamato "il BILIARDO".

IL GIOCO

A prima vista sembra che non ci sia molto da dire su questo gioco: si tratta semplicemente di fare una partita a biliardo con 6 palle numerate (dall'1 al 16) più una bianca.

Lo scopo del gioco è mandare in buca le sei palle numerate spingendole con quella bianca, che possiamo indirizzare grazie all'aiuto di una sorta di mirino (un piccolo ottagono irregolare di color bianco) che scorre lungo il bordo del biliardo.
Quindi pare che non ci sia niente di difficile: le palle sono solo 6 (invece di 15, come nella realtà), possono essere mandate in buca in ordine casuale (invece che secondo le regole) e le sei buche sono larghe, come nei biliardi all'americana.
Ma proprio perché così semplice, chi si diletta con questo videogioco trascura spesso i tanti piccoli particolari che lo arricchiscono: anche in questo gioco si può notare quello che ormai si potrebbe definire lo "stile KOMANI", che offre sempre un qualcosa di più rispetto al gioco puro e semplice.

PUNTEGGIO

Vediamo quindi il sistema di attribuzione, che sembra molto complicato, ma che invece corrisponde ad una

1UP HIGH SCORE
330 233140

PLAY

- VIDEO HUSTLER -

- SCORE RANKING TABLE -

1ST	233140	PTS
2ND	85340	PTS
3RD	33500	PTS
4TH	30160	PTS
5TH	29700	PTS

© KONAMI 1981

CREDIT 0

semplice moltiplicazione, come viene indicato dallo schermo di presentazione:
ONE BALL IN
NUMBER × RATE × PATTERN × 10 = POINTS
Mandando in buca una palla si ottiene un punteggio dato dal numero raffigurato sulla palla stessa, moltiplicato per l'"aliquota" della buca nella quale abbiamo mandato la palla, moltiplicato per il PATTERN, cioè il quadro nel quale stiamo giocando, il tutto ancora per 10.
Se poi mandiamo in buca due o tre palle con lo stesso tiro il punteggio viene rispettivamente raddoppiato o triplicato.
Infine se riusciamo a completare il PATTERN, cioè a buttare in buca tutte e sei le palle numerate (e colorate) entro 6 colpi otteniamo la "PERFECTION", con una regalia di 5000 punti.

STRATEGIA

Prima di decidere una eventuale strategia dobbiamo interpretare tutte le indicazioni che abbiamo intorno al biliardo.
I numeri posti in corrispondenza delle buche non sono altro che le "aliquote" delle rispettive buche, cioè il fattore moltiplicativo che permette di incrementare sino a 10 volte, il valore del nostro tiro.
Ma il fatto importante è che queste aliquote non sono poste a caso, ma all'inizio della partita si trovano in successione (× 1, × 2, × 4, × 6, × 8, × 10) in senso orario a partire dalla buca in alto a destra; inoltre dopo ogni tiro tutti i valori slittano di un posto, sempre in senso orario.
In basso abbiamo l'indicatore dei tiri effettuati (SHOOT) e di quelli che ci rimangono a disposizione prima di perdere una palla (REST: nel 1° quadro sono sempre tre dopo una palla in buca, così come al 1° tiro di ogni quadro; successivamente si riducono a due).
Possiamo infine controllare, sempre in basso, il quadro che abbiamo raggiunto (PATTERN) e la forza o velocità con cui tirare la palla (SPEED: varia da 1 a 3 e dopo 9 variazioni un segnale sonoro ci avverte di tirare; se non lo facciamo, dopo altre 6 variazioni la palla parte da sola al minimo della velocità).
Chiarito tutto ciò possiamo decidere di giocare in due maniere: o a casaccio, cercando magari di mandare le palle nella buca "× 10", oppure provando a cercare uno schema, usando sempre le stesse posizioni, una volta accertata la loro validità.
Essendo il biliardo un gioco geometrico, ed in particolare mancando in questo videogioco la possibilità di tirare con l'effetto, è evidente che per ottenere buoni punteggi è preferibile la seconda maniera.
Bisogna cercare dei punti facilmente riconoscibili, in prossimità di riferimenti esterni al biliardo, così da non avere difficoltà poi a riutilizzarli; ricordate di controllare sempre la velocità, perché un tiro può essere valido a SPEED 3, ma non a SPEED 2 o a SPEED 1.
Stranamente di tanto in tanto pur ripetendo esattamente gli stessi schemi il computer "sballa", cioè dà delle risposte diverse: esistono molti schemi con questo difetto e sinora non ne è stato trovato ancora uno esente da pecche al 100%.
Personalmente ho ottenuto un punteggio di 607.950 con uno schema che sballava il quinto tiro e 792.500 con un altro che variava il secondo tiro (così da ottenere la PERFECTION in soli 5 tiri: cercando in questo caso di sbagliarne apposta uno per non variare le aliquote e facendo il solito "6 tiri", a volte si perde la palla).
La seconda partita è durata solo 40 minuti, arrivando al PATTERN 27: infatti con l'aumentare dei PATTERN automaticamente si incrementa il punteggio.

CONCLUSIONI

Agli inizi questo videogioco sembra non rispondere molto bene rispetto al gioco reale; con un poco di pratica questa impressione svanisce, essendo possibili tutti i colpi, tranne quelli ad effetto: si deve solo imparare ad usare le diverse possibilità di SPEED.
Per concludere vi diamo un suggerimento: provate a guardare le foto e potrete vedere il punto ove porre il mirino per il primo tiro... a voi la scelta della giusta velocità.

VENDITA PROMOZIONALE VA

Turbo Coleco — Lire 80.000
Converter Atari — Lire 120.000
Base Coleco — Lire 230.000

CASSETTE PER ATARI

Titolo	Prezzo
Asterix	L. 55.000
Crystal Castle	L. 55.000
Dig - Dug	L. 55.000
Joust	L. 55.000
Jungle Hunt	L. 55.000
Yanguard	L. 55.000
Ms. Pac-Man	L. 70.000
Vanguard	L. 70.000

CASSETTE ATARI ACTIVISION

Titolo	Prezzo
Skiing	L. 25.000
Free Way	L. 25.000
Bridge	L. 25.000
Ockey	L. 25.000
Megamania	L. 25.000
Grandprix	L. 25.000
Spider Fichter	L. 25.000
Sea Quest	L. 25.000
Frostbite	L. 25.000
Tennis	L. 25.000
Chopper Command	L. 30.000
Pitfall	L. 30.000
River Raid	L. 30.000
Enduro	L. 35.000
Keystone Kappers	L. 25.000
Atlantis	L. 25.000
Demon Attack	L. 25.000
Pathom	L. 25.000
Laser Gates	L. 25.000
Moonsweeper	L. 25.000
Quick Step	L. 25.000
Riddle Of The Sphinix	L. 25.000
Trick Shot	L. 25.000

LIDA FINO AD ESAURIMENTO

ACTIVISION

A CBS Electronics Video Game Ca

PARKER PER MATTEL
Popeye • Super Cobra • Tutankham
Lire 60.000

Cassette Vectrex Lire 40.000
Spectrum 48K
con 8 cassette Lire 430.000

2 CASSETTE MATTEL
Zaxxon • Donkey Kong
Lire 60.000

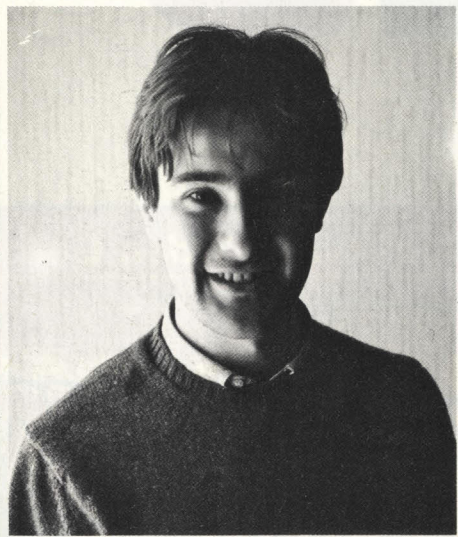
SEGA
COMMODORE 64
SPECTRUM
ATARI XL

VIDEO GAME CARTRIDGE F
ATARI 2600™ VIDEO COMPUTE

ESOLUTION IMPACT GRAPHICS
PHIQUES HAUTE RESOLUTION
ENE BILDQUALITÄT EXZELLENTE GRAFIK
RÁFICOS ALTA RESOLUCIÓN
RAFICA AD ALTA DEFINIZIONE

ITH POUR UTILISATION SUR ZUM ABSPIELEN AUF
PARA USARSE CON PER USO CON
VIDEO COMPUTER SYSTEM™

VIDEOGAMES ELECTRONICS
Milano - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343

VIDEOCAMPIONI

Vincenzo Cinelli anni 22 Bologna

Un po' per volta, mese dopo mese, stiamo venendo in contatto con la realtà dei videogiocatori. Abbiamo potuto osservare che anche le ragazze giocano ai videogame, che i ragazzi amano i computer e le battaglie. Questo mese abbiamo due ragazzi, due differenti tipi di giocatori, due persone egualmente interessanti. E come al solito, cercheremo di scoprire cosa sono davvero e cosa fanno d'altro nella vita oltre che dedicarsi ai videogames e ai record.
Vincenzo, che è il primo dei due videocampioni di questo mese, ha ventidue anni e ha scoperto i vedeogiochi a diciannove. All'inizio, dice, mi erano insopportabili. Non riuscivo a capire cosa si dovesse fare di preciso, mi comportavo come i miei genitori nei confronti di qualcosa che sfugge alla loro comprensione. D'altra parte, continua, è un atteggiamento tipico, credo, rifiutare le cose che sfuggono alla nostra immediata comprensione. Gli chiedo, allora, quando il suo rapporto con il gioco video si è fatto meno faticoso. "Quasi subito dopo, 'sussurra', quando mi sono reso conto che c'era un preciso sistema di entrare in contatto con la macchina, un codice, non pioni della zona, frequenza spesso solo quello scritto con il joystick, ma anche un altro, più personale, fatto di mille differenze strategiche, di tanti modi diversi per arrivare allo stesso risultato".
E io aggiungo, che le scoperte, che non esito a definire stupende, di tanti lettori, sul modo di frodare Galaga o Phoenix, aggiungono un nuovo tassello al mosaico di questo linguaggio unico che i videogiocatori sono in grado di creare.
Vincenzo dice di aver usato con successo il sistema contro Galaga e sostiene di aver provato un'immensa soddisfazione quando, dopo lo stage numero duecento cinquanta, Galaga si è arreso: ha scritto stage ??? e ha spento lo screen.
Mi accorgo che stiamo parlando solo di videogames, che non sappiamo ancora niente di lui. Lui, d'altra parte, sostiene che non c'è molto da sapere: studia veterinaria, gioca a calcio e si occupa di ricerche sulla fauna di un centro naturalistico di Bologna. Ma, forse, è legato a questo suo amore per gli animali, il titolo del videogame nel quale eccelle: KANGAROO. Non so quanti di voi lo conoscano o lo abbiamo mai giocato: comunque si tratta di un videogame un po' anziano di cui ci parla lui stesso. "Non so se vi ricordate quel cartone animato della WB in cui un enorme canguro riempiva di pugni il povero gatto Silvestro, bé Kangaroo ricorda un po' quel cartoon. Qui il canguro deve difendersi dalle scimmie, respingere i loro colpi e resistere più che può".
Vincenzo in questo è un campione, ed assicura di essere in grado di resistere alcune ore davanti al video, anche se non lo fa mai, per noia.
Finiamo di parlare sui prati di Villa Ghigi, il parco naturale dove lavora; due cerbiatti mangiano bacche dalle sue mani e ascoltano le nostre parole tranquilli: forse sono gli unici a non sapere cosa siano i videogames.

Francesco Carlà

Enrico Zanetti anni 15 Legnano

Enrico Zanetti è un nome che molti lettori di Videogiochi conoscono sicuramente: è un supergiocatore più volte campione e vincitore con Asteroid della nostra videogara.
Enrico ha 15 anni e frequenta il primo anno di perito agrario. Vive a Legnano e, come molti videocam-

la sala giochi Chip's Game alla quale appartengono ormai vari titoli di maratone e superprestazioni. È sempre stato un frequentatore dei bar "quando ero piccolo ci andavo tutti i giorni a giocare ai videogiochi" dice e poi specifica che 'piccolo' si riferisce a soli due anni prima. Comunque l'allenamento gli è servito tant'è che lunedì 27 alle ore 8.03 del mattino è entrato in un bar "quello giusto con la manopola giusta" e ha iniziato a giocare a Nibbler.
Ha smesso mercoledì notte alle 0.33, dopo aver totalizzato il record con un punteggio di 1.001.073.840: il fatidico miliardo di Bibbler è stato così raggiunto. "Mi interessava solo battere il record. Avrei potuto fare ancora mezzo miliardo ma poi mi avrebbero portato via in barella".
Aveva dei tempi di stacco dalla macchina brevissimi, pensate che per mangiare non si staccava mai e per fare pipì perdeva solo 4 serpenti!

Se c'è una cosa che Enrico non sopporta sono quelli che non sanno giocare ai videogiochi e occupano le macchine delle sale gioco per niente. "Io li guardo male quelli lì, mettono venti monete e non fanno neanche cinquemila punti". Devi essere dotato per giocare ai videogiochi, non so cosa di preciso ci vuole. So solo che devi saperci fare. Non so, quando vedo quelli che non sono bravi sembra sempre che abbiano come paura, invece bisogna stare calmi. Non bisogna temere la macchina ma essere sicuri e delicati sui comandi.
Mentre veniva in redazione a trovarci ci ha anche portato un suo nuovo record: il gioco è TUBE PANIC e il suo punteggio, che vedrete inserito da questo numero nell'AIVA Scoreboard, è di 443.803. C'è qualcuno che pensa di fare di più? Ricordatevi che Enrico è un osso duro da battere!

B.T.

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

LA PAGINA DELLE GARE

LA PAGINA DEI RECORD

A.I.V.A. SCOREBOARD - La classifica dei Record

GAME	PUNTEGGIO	GIOCATORE	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC. SU
Ambush	591350	A. Zin.	GO	—			VG 13
Amidar	2022090	M. Miccoli	MI	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Blaster	— •						—
Boggy 84	74300	M. Miccoli	MI				VG 18
Bomb Jack	549370 □	S. Zanardi	PR				VG 19
Bump & Jump	549048	M. Campis	TO	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger time	1543450	M. Marzaduri	BO	5882950	D Kenney	USA	VG 15
Carnival	—			221780	D. Schooling	USA	VG 2
Centipede	—			16384547	J. Schneider	USA	VG 8
Circus Charlie	873260 □	M. Gaspari	BS	—			VG 16
Crush roller	2514100 □	G. Fiorido	PN	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	785959	E. Mosconi	BG	846547	E. Ginner	USA	—
Defender	—			79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	—			4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	643100 □	A. Nocenti	BO	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.				1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	86610 □	A. Rametta	MI	—			—
Dragon's Lair	242645 □	M. Riceputi	IM	558724	J. Boone	USA	VG 17
Exciting soccer	448340 □	E. Zanetti	MI	—			V16
Exerion	830000	M. Nardini	—			—	
Eyes	7459400	M. Miccoli	MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Firefox	384969 •	O. Bellasio	MI				—
Frogger	94320	E. Zanetti	MI	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	28949809	G. De Mare	NA	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger	64380 •	R. Pontolillo	MI				—
Guzzler	3049590	M. Gaspari	BS	431108	M. Klug	USA	—
Gyruss	33209200	G. Gadda	BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hyper Olympic							
(solo joystick)	90210	M. Miccoli	MI	—			VG 15
(joys. + puls.)	91270 □	M. Miccoli	MI	—			
Hyper Sports	–			—			VG 19
Joust (new chip)				101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jungle King				1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	13678490	G. S. Martino	CN	—			VG 12
Kangaroo				921800	D. Kirk	USA	VG 4
Krull	401260 □	M. Campis	TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Lady bug	1675230 □	A. Laini	BS	609900	B. Calton	USA	VG 3
Le Bagnard	121040 •	A. Priora	MI				—
Mario Bros	376760	A. Rametta	MI	—			VG 20
Megazone	982260 □	A. Zanetti	MI	—			VG 19
Moon patrol	402130 □	A. Rimicci	SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Money money	4064500	I. Vanoncini	BG	—			—
Motorace USA	3612200 □	E. Salardi	VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250	M. Bruni	MO	61336060	B. Bradham	USA	—
Mr. Do!	990000	G. Bertino	TO	—			VG 13
Mr. Do's Castle	319460	M. Maletto	TO	308680	Y. Oda	USA	—
Mr. Do wild ride	230524	M. Campis	TO	—			—
Ms. Pac man	161900 □	M. Consani		701290	C. Ayrn	USA	VG 7
Naughty Boy	10928510	P. Pagani	BO	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	100073840 □	E. Zanetti	MI	1000042270	T. Mc Vey	USA	VG 10
Pengo	454000 □	F. Vasta	TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pole Position	—			66910	M. Klug	USA	VG 7
Pole position II	—			—			VG 17
Pooyan	1000800	M. Rossi	PI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000	M. Padroni	OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	—			—			VG 12
Q+Bert	8136725 □	A. Garofalo	RM	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix				1666604	B. Camden	USA	VG 2
Roc'n'rope	487760 □	A. D'Ambrosio	RM	—			VG 9
Roller aces	5347080 •	D. Didoni	TO	—			—
Scramble egg	—			—			VG 10
Sky lancer	353700 □	G. Giordani	VC	—			—
Space dungeon	13113580	S. De Boni	VE	10505915	R. Lilly	USA	—
Star Wars	2533000 •	A. Priora	MI				—
Stinger	1238590 □	O. Bellasio	MI	—			—
Super cobra	144060	C. Conti	TO	198470	M. Brass	USA	—
Super pac man				588430	J. Azzis	USA	—
Tactician	35460	L. Rossin	MI	—			—
Tempest				11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	141500	M. Vezzalini	MO	162500	J. Adams	USA	—
Time pilot	12344700	I. Tarantino	TO	11548400	M. Zukley	USA	VG 6
Time pilot 84	148300 •	W. Donhauser	MI				—
Tutankham	307200	R. Picelli	VI	—			VG 4
Tube panic	443803 •	E. Zanetti	MI				—
Up'n'down	71590 •	O. Bellasio	MI				—
Vanguard	342800	M. Baldi	PT	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Vastar	1698530	M. Cassaniti	PR	—			VG 18
Video hustler	792500 □	M. Miccoli	MI	—			VG 20
Water Ski	98690 •	E. Zanetti	MI				—
World tennis	260250 □	S. Iannuzzo	TO	—			VG 3
Xevious	5825950	C. Ansaloni	MO	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Zaxxon				3839550	E. Burch	USA	VG 3

Legenda della terza colonnina:
• = gioco nuovo
□ = record nuovo

Come promesso siamo stati severissimi nella valutazione dei punteggi e dei tagliandi necessari alla vidimazione. I record che arrivano all'AIVA sono tantissimi e crediamo sia necessaria, come già più volte detto, la massima serità.

Da questo numero di VG scompaiono dunque i record dei "pionieri", che non hanno fatto seguire la documentazione necessaria alla iniziale buona volontà (ben premiata del resto!); sono state anche escluse le schede pasticciate, con i record CORRETTI, senza la FIRMA del gestore o con più record insieme: UNA SCHEDA = UN RECORD!

Quindi, nel vostro interesse, mandate tutti i vostri record corredati dal TAGLIANDO (o fotocopia o fac-simile), che trovate in fondo alla rivista, INTERAMENTE COMPILATO; comunque sia, anche se non farete il record assoluto entrerete in graduatoria: non ci sono solo i primi, e l'AIVA compila apposite classifiche che tengono conto di tutti i punteggi superiori ad un limite minimo, che logicamente varia secondo il gioco in questione.

Fatevi dire dal gestore il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ del gioco; ricordate che non deve essere inferiore al FACTORY (il livello consigliato dalla casa costruttrice).

Infine se volete rendere inoppugnabili i vostri record mandate anche una foto, che tra l'altro per alcuni giochi è indispensabile!

LA PAGINA DELLE GARE

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città .... CAP ....
Telefono .... Età ....
N° vaglia postale ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ....
....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi?
....
....

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

Spedendo 10.000 lire con vaglia postale per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione, valida anche per tutto il 1985 e che dà diritto anche ad usufruire delle agevolazioni ARCI, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte il campionato italiano dei coin-op (per selezionare i videoazzurri che affronteranno i campioni dell'associazione americana).

HIT BIT

Questo mese non è arrivato niente di nuovo, ma intanto i 10 titoli in gara hanno superato un altro giro.
Per chi volesse partecipare vi ricordo che abbiamo creato un tagliando tutto per voi e che non resta altro che compilarlo, ATTACCARLO, in qualsiasi modo e con qualsiasi mezzo, alla foto del record e spedire il tutto a Gruppo Editoriale Jackson - Hit Bit - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
China Miner (Future C.)	CMB 64	2	3.100	G. lo Cicero - Palermo
Frogger (Sierra O/L)	Apple	2	12.500	R. Bianchi - Milano
Jawbreaker II (Sierra O/L)	Apple	2	348.000	R. Bianchi - Milano
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	2	25.800	R. Sigurtà - Napoli
Missile Command (Atari)	Atari 800	2	922.710	A. lo Bianco - Verona
Pac Man (Atari)	Atari 800	2	900.000	G. Sciascia - Grosseto
Pole Position (Atari)	Atari 800	2	101.650	A. lo Bianco - Verona
Pooyan (Commodore)	CBM 64	1	279.100	L. Delbello - Trieste
Raid on fort Knox (Commodore)	CBM 64	1	5.290	F. Mamolo - Udine
Star battle (Commodore)	VIC 20	1	17.960	C. Vampo - Taranto

Questa volta Videogiochi cerca Sandra Fuso di Milano e Moreno Testi di Fornacette (Roma)... ci mandate il vostro indirizzo per favore?

VIDEOGARA

E come ogni mese le cifre ci sommergono: 54 giochi F.G., 43 giochi in limite minimo d'ammissione, 33 vincitori ed infine 244 titoli in gara... e come se ciò non bastasse ben 20 record sono detenuti da ragazze, e che record! Un esempio? Oh beh, molto semplice i 4.298.000 punti a Buzz Bomber Intellivision sono di Chiara Montuori di Baiano, mentre a Barbara Gallo Selva si è unita Federica e...
Ma non esageriamo con queste ragazze, riconosciamo che anche i ragazzi si danno da fare, in fondo gli altri 224 titoli sono ancora loro!!
Ricordandovi ancora una volta che il tagliando dev'essere assicurato, con qualsiasi mezzo, alla foto... e spedito a: Gruppo Editoriale Jackson VIDEOGARA via Rosellini 12 - 20124 Milano... rinnoviamo la sfida al prossimo mese!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	3	121.069	A. Crivelli - Busto A.
Assault	Bomb	2	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	—	999.500	M. Andreasi - Bari
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astrosmash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	FG	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	—	795	A. Chiari - Bologna
Auto Racing	Mattel	2	2.35	F. Cainero - Prato (FI)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	3	30	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	G. florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	1	1.997.292	S. Congiu/S. Grecu Dosmusnovas (CA)
Beauty & Beast	Imagic	20	43.850-16	M. Musaragno - Maerve (VE)
Bedlam	Vectrex	1	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	—	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blue Print	CBS	2	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Bomb Squad	Mattel	2	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	3	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	3	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartolotti - Modena
Breakout	Atari	2	939	A. Ticozzi - C. Monferrato
Burger Time	Mattel	—	1.809.200	M. Lenzi - Livorno
Buzz Bomber	Mattel	—	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
B 17 Bomber	Mattel	*	8.492	A. Bignami - Bologna
Calcetto	Philips	2	c: 10 a 0	A. Privitera - Catania
Caccia al Dragone	Philips	3	1.767	L. Vocaturo - Roma
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Casinò	Atari	3	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Cattrax	Leonardo	—	73.920	R. Cuttone - Catania
Centipede	Atari	1	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creat.	3	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Philips	—	8.312	A. Scuolesi - Roma
Communist Mutants	Starpath	—	153.490	E. Apparete - Torino
Corsa a Cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	*	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	1	150.650	M. Caminale Sampierdarena (GE)
Cosmic Creeps	Telesys	1	57.400	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	*	17.468	G. Giugliano - Napoli
Crazy Gobbler	Leonardo	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Cross Force	Spectr.	1	999.900	M. Iacomelli - Milano
Crystall Castle	Atari	—	115.015	F. Secco - S.D. di Piave (VE)
Death Star Battle	Parker	2	33.090	L. Intoppa - Roma
Decathlon	Activ.	—	11.672	V. Betti - A. Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	FG	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	1	999.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	FG	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	2	346.400	M. Fresi - Brugherio (MI)
Dracula	Imagic	3	330.000	A. Mazzolo - Firenze
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	3	5:84	F. Sibillano - Roma
Enduro	Activ.	3	6.149,4 28 day	S. di Luca - Limbiate
Empire Strike Back	Parker	FG	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Escape From M. Master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	FG	999.999	S. Todini - Roma
Fast Food	Telesys	FG	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic × Atari	1	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic × Mattel	1	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activ.	—	99	M. Pescioli - Pontassieve
Flipper	Philips	3	993.580	G. Terzoni - Castel S.G.
Fortress of Narzod	Vectrex	1	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	2	106.340	R. Agosta - Milano
Frog Bog	Mattel	*	785	M. Mercuri - Roma
Frogger	Parker × Atari	—	9.825	P. Mastellari - Rimini
Frogger	Parker × Coleco	2	30.180	G. Di Stefano - Catania

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Frogger	Parker × Mattel	FG	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	3	99.880	M. Balduini - Parma
Frost Bite	Activ.	1	333.570	M. Preatoni - Varese
Galaxian	Atari	—	212.220	M. Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's Alley	Spectr.	FG	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectr.	—	21.070	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Ghost Manor	Xonox	2	247.667	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	*	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	*	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	—	34	L. Cappellini - Milano
Gorf I	Coleco	*	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco	*	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	*	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	—	639.434	G. Liguori - Arzano (VA)
H.E.R.O.	Activ.	1	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	*	0 errori 7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	W. Riva - Genova
Jawbreaker	Tigerv.	1	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Laser Gates	Imagic	—	231.550	M. Brugnola - Sesto F. (FI)
Jupman Jr.	Epyx	2	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	—	479.997	D. Lorenzini - B. e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	—	823.000	A. Brignole - Torino
Keystone Kapers	Activ.	FG	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	—	40.093	F. Bortignon - Minusio
Lady Bug	Coleco × Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco × Mattel	2	274.650	M. Tedeschi - Sesto F.
Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Missile War	Leonardo	—	83.211	M. Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	2	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	A. Gerli - Milano
Mario Bros	Atari	1	999.990	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Elec.	*	155.576	P. Comparini - Pontasserchio
Miner 2049er	Coleco	—	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	3	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Missile War	Leonardo	—	A. Lombardi - Milano	
Mission X	Mattel	1	226.940	G. Franceschini - Roma
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	3	13.900	B. Gallo Selva - Biella
Moon Patrol	Atari	—	99.950	F. Sorrentino - Boscoreale
Moon Sweeper	Imagic	1	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Mostro spaziale	Philips	2	c: 10 a 0	A. Privitera - Catania
Motor Cycle	Tectr.	3	15 barili	M. Pietrobono - Alatri
Mouse Puzzle	Creat.	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco × Atari	FG	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco × Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina Marittima (PI)
Mouse Trap	Coleco × Mattel	—	3.569.200	M. Polizzi - Caccamo (PA)
Mr. Do	Coleco	2	647.750	G. Di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spect.	3	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Mare	Philips	—	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
Night Stalker	Mattel	3	999.900	F. Spiteri - Cesano M.
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
No Escape	Imagic	—	805.353	M. Tabasso - Savigliano
Oink!	Activ.	3	48.137	B. Gallo Selva - Biella
Outlaw	Atari	*	17" × 10 centri	M. Poggianella - Busto A.
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Pepper II	Coleco	*	999.990	P.M. Zucco - Roma

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Phantom Tank	Puzzy Bit	*	29.800	E. Bergamini - Milano
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	FG	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	—	2.500	A. Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	1	138	M. Iacomelli - Milano
Pitfall I	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	3	199.000	M. Mercalli - Roma
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	—	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Pos.	Atari	—	65.860	L. Bussolari - Bologna
Pole Pos.	Vectrex	—	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	1	99.990	Davide Resca - Ferrara
Popeye	Parker × Atari	1	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker × Coleco	—	209.570	F. Bigliazzi - Milano
Popeye	Parker x Mattel	3	228.300	G. Signoretta
Q* Bert	Parker × Atari	3	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker × Coleco	FG	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker × Mattel	—	999.990	A. Maspero - Lodi
Reactor	Parker	1	94.384	B. Gallo Selva - Biella
Return of the Jedi	Parker	3	55.344	A. Iannarone - Milano
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. × Atari	FG	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ. × Coleco	2	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activ. × Mattel	3	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	3	120.000	B. Gallo Selva - Biella
Robot Killer	Leonardo	3	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activ.	*	73	S. Todini - Roma
Safecracker	Imagic	—	227.100	L. Rizzardi - Milano
I Saltimbanchi	Philips	3	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	1	99.900	A. Bignani - Bologna
Sea Monster	Puzzy Bit	3	8.480	B. Gallo Selva - Biella
Sea Quest	Activ.	—	346.590	F. G. Selva - Quaregna (VC)
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	—	91	R. Fusconi - Roma
Sir Lancelot	Xonox	1	929.340	A. Stefanetto - Torino
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	*	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	—	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Sorcerer's Apprentice	Atari	1	100.372	V. Cacciatori - Carrara (MS)
Space Armada	Mattel	—	402.180	G. La Rossa - Locri (RC)
Space Attack	Leonardo	2	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	—	3.489.530	N. Nobili - Bologna
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Panic	Coleco	3	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	1	575.420	W. Braghin - Torino
Space Squadron	Leonardo	2	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy Bit	3	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	2	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activ.	*	900.000	D. Svetoni - Imola (BO)
Spiderman	Parker	1	38.030	M. Orsatti - Udine
Spike's Pick's	Xonox	3	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	—	23.306	G. Artusio - Torino
Star Master	Activ.	2	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	3	8.612	L. Vannini - Viareggio
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Street Races	Atari	FG	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	*	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	1	998.400	G. Gastaldi - Sanremo (IM)
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	—	74.997	C. Chiodaroli - Milano
Super Cross Force	Spectr.	*	999.800	M. Pastore - Napoli
Super Ku-Fu	Xonox	—	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	1	00:44	W. Riva - Genova
Swords & Serpents	Imagic	FG	3.500	G. Bolzoni - Milano
Terrahawks	Philips	3	2.463	E. Giuzio - Roma
The End	Leonardo	3	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D. Breakout	Atari	*	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	2	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	*	37	G. Artusio - Torino
Triple Action	Mattel	—	1:26	W. Prette - Sanremo
Tron Deadly Discs	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tron solar Slailer	Mattel	1	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	1	152.700	F. Iacopini - Roma
Truckin' Game 1	Imagic	1	2 June 14:05	D. Maggi - Milano
Truckin' Game 2	Imagic	1	99.310	D. Maggi - Milano
Turbo	Coleco	2	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	—	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankham	Parker	1	999.800	R. Galteri - Milano
3D Bowling	Leonardo	FG	300	R. Cuttone - Catania
Uscf Chess	Mattel	2	s. matto liv. 4	M. Valdoni - Roma
Vanguard	Atari	—	599.750	M. Contini - Cassina P. (MI)
Vectron	Mattel	3	924.470	G.L. Rocca - Velletri
Venture	Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	—	52.350	D. Fazzone - Baiano (AV)
Wing War	Iagic	—	99.950	G. Salvo - Roma
Wizard of Wor	Coleco	1	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm Whomper	Activ.	1	197.991	L. Gavalotti - Firenze
Yar's Revenge	Atari	1	999.999	L. Tonarelli - Verbana Intra
Z-Tack	Bomb	1	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco × Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco × Mattel	2	62.100	R. Massida - Roma

FG = Fuori Gara
** = Punteggio minimo d'ammissione*

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA UTILIZZATE IL TAGLIANDO A PAGINA 106

LA PAGINA DEI RECORD

SIM '84: 1° AIVA MATCH

Tornati al tradizionale appuntamento ai primi di settembre, dopo la pausa "pre-estiva" dell'anno scorso, la 18ª edizione del SIM HI-FI IVES presentava tra l'altro un'eccezionale occasione per tutti i visitatori: poter partecipare alla prima selezione del campionato italiano AIVA, il quale, come i nostri affezionati lettori sanno, mira a selezionare una nazionale che andrà a sfidare gli americani.
L'occasione era particolarmente ghiotta anche per la presenza di due laser-game, il famoso FIREFOX dell'Atari e l'ultimo gioco della Sega, GALAXY RANGER.
Completavano l'assortimento due giochi recenti, TIME PILOT 84 (il "discendente" diretto di TIME PILOT) e PROGRESS (complesso gioco stile "RIVER RAID"), e un gioco dell'anno scorso, l'ostico UP'N'DOWN.
Ciascun concorrente doveva partecipare a tutti i cinque giochi, avendo a disposizione 5 minuti per ciascun gioco; in questo senso la scelta dei giochi si è rivelata piuttosto azzeccata perché data la loro difficoltà solo i migliori sono riusciti ad utilizzare tutto il tempo disponibile.
La classifica finale è stata compilata al termine di tutte le cinque giornate di gare secondo quanto completato dal regolamento AIVA.
Controllate una prima volta tutte le schede, sono stati individuati i 5 punteggi migliori per ciascun gioro in gara; in seguito sono state controllate una seconda volta tutte le schede, parametrando i punteggi nei vari giochi utilizzando la formula:

$$\text{Percentuale giocatore} = \frac{\text{Punteggio giocatore} \times 100}{\text{Punteggio migliore}}$$

Sommando le percentuali ottenute nei vari giochi e dividendo la somma ottenuta per cinque (tanto quanti sono i giochi) si ottiene la percentuale finale del giocatore.

Omar Bellasio (a sinistra) si chiede dubbioso: "Vincerò o stravincerò?".

Sembrerà un procedimento un poco laborioso, ma è sicuramente quello che premia il giocatore più completo; non per niente è il medesimo adottato dagli americani.
Nei cinque giorni di gara (dal 6 al 10 settembre) si sono svolti 8 turni di gara con la partecipazione di ben 328 concorrenti; un numero notevole considerando il tempo a disposizione di ogni concorrente (5 minuti per 5 giochi danno 25 minuti) e che c'erano degli intermezzi di tempo per consentire le iscrizioni e un minimo di allenamento.
I concorrenti più forti sono giunti da Milano, Torino e Brescia, con l'inserimento di un ragazzo di Oristano (che è riuscito a piazzarsi all'ultimo posto disponibile nella classifica finale nonostante avesse giocato solo il secondo giorno), ma le provincie rappresentate sono state ben 28, arrivando sino a Catanzaro, Foggia, Taranto e Salerno.
Numerosi sono stati anche coloro che non hanno potuto partecipare per mancanza di tempo o che semplicemente si sono avvicinati allo stand con curiosità attirati dalla novità e da un gigantesco AIVA SCOREBOARD aggiornato di punteggi che compaiono su questo numero.
Non sono mancate nemmeno le battute simpatiche del genere: "Dove posso comprare la cartuccia per il VCS Atari di questo gioco (facendo riferimento al FIREFOX)?".
E naturalmente non sono mancate nemmeno nuove iscrizioni all'AIVA ed abbiamo avuto il piacere di conoscere di persona alcuni dei vecchi iscritti; a tutti a fine anno arriverà la tessera definitiva valida sia per il 1984 che per il 1985.
Ecco infine i TOP nei cinque giochi:

Firefox (Hard)	384969	O. Bellasio
Galaxy Ranger	28060	M. Gallo
Time Pilot 84	148300	W. Don
Up'n'down	71540	O. Bellasio
Progress	45300	O. Bellasio

Come si può notare il vero dominatore è stato OMAR BELLASIO, come del resto si può constatare dalla classifica finale.

O. Bellasio (MI)	79.52%	9-9-84 pom.
M. Gallo (TO)	67.17%	9-9-84 pom.
M. Gianuzzi (MI)	55.42%	9-9-84 matt.
C. Canicatti (TO)	45.79%	9-9-84 pom.
G. Nieddu (OR)	43.43%	9-9-84 pom.

AIVA SCOREBOARD

DATA ______

GIOCATORE

NOME: ______ ETA: ______
SIGLA: ______ TEL: ______
VIA: ______
CITTÀ: ______ CAP: ______
NOTE: ______

SALA GIOCHI

NOME: ______
VIA: ______
CITTÀ: ______ CAP: ______
TEL: ______ GESTORE: ______
NOLEGGIATORE: ______
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: ______
1° TEST: ______ TEL: ______
2° TEST: ______ TEL: ______

GIOCO

NOME: ______ CASA: ______
PUNTEGGIO: ______
LIVELLO DIFFICOLTÀ: ______
VITE INIZIALI: ______
VITE EXTRA: ______
N° QUADRI SUPERATI: ______
ORE GIOCATE: ______
NOTE: ______

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME ______ COGNOME ______
INDIRIZZO ______
ETA' ______ CITTA' ______
GIOCO ______
MARCA ______ SISTEMA (BASE) ______
PUNTEGGIO O RECORD ______
NOTE ______

DATA ______ FIRMA ______

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME ______ COGNOME ______
INDIRIZZO ______
ETA' ______ CITTA' ______
GIOCO ______
MARCA ______
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) ______
COMPUTER (MODELLO E MARCA) ______
PUNTEGGIO O RECORD ______
NOTE ______

DATA ______ FIRMA ______

LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome ______
cognome ______

	DA CASA		DA BAR
	Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' ______ INDIRIZZO ______

Ricordi presenta Electron.

Chi comincia per gioco,

Ecco Electron: è il nuovo personal computer della Acorn, distribuito oggi in Italia da Ricordi. Appena lanciato sull'esigentissimo mercato inglese, è volato ai primi posti nelle classifiche di vendita.

Utilizza il famoso BBC BASIC, così versatile ed efficace da essere stato adottato nelle scuole britanniche per l'insegnamento dell'informatica.

Ha 32 Kbytes di ROM e 32 Kbytes di RAM, ed una grafica sofisticatissima: 7 modi fino a 640x256 punti, 80 colonne x 32 righe di testo, 8 colori fissi e lampeggianti, gestione video a finestre indipendenti: tutto accessibile da BASIC, e facilitato da molto software dedicato e da una tavoletta grafica.

Il suono è emesso da un altoparlante incorporato: il BASIC BBC permette di gestire in modo semplice la sintetizzazione dei suoni su 4 canali indipendenti.

Oltre al manuale d'uso, Electron è corredato di un libro, "Comincia a programmare con Electron", che insegna in modo chiaro e molto stimolante come redigere programmi in BBC BASIC, secondo un approccio strutturato usato anche dai programmatori professionisti.

Sarete così messi in grado di portare a termine anche programmi complessi.

Electron ha una vera tastiera fornita di 56 tasti tutti dotati di autoripetizione, maiuscole e minuscole, 10 funzioni programmabili e 29 parole-chiave per programmare in fretta e senza errori.

La biblioteca software di Electron, curata da Ricordi e Paravia, vi offre programmi educativi per lo studio - dalle elementari alle superiori - e applicativi per il lavoro, esemplari per funzionalità e semplicità d'uso. I videogames sono tanti ed eccellenti.

Electron nasce da una nuova concezione del personal computer per uso privato, ed è molto più versatile di un home computer, molto più economico di un computer professionale.

Acorn e Ricordi, presentando Electron, vogliono offrirvi una macchina costruita per durare, per divertirvi e per esservi utile.

Una macchina che vi accompagnerà nei prossimi anni, senza invecchiare, secondo le tradizioni europee.

DATI TECNICI:

- Microprocessore 6502 a 2.5 MHz
- Memoria 32K ROM - 32K RAM
- Testo: 80x32 colonne
- Grafica: 7 modi, fino a 640x256 punti
- Colori: 8, fissi e lampeggianti
- Tastiera: QWERTY 56 tasti - 10 ridefinibili - 29 tasti/funzione BASIC
- Suono: altoparlante pilotato da 4 canali software gestibili in BASIC
- Linguaggio: BBC BASIC
- Collegamenti: TV colori UHF canale 36 - Monitor RGB - registratore a cassette (controllo movimento) - porta espansione 36 poli
- Dimensioni: 340x65x160 mm.
- **Il software è a cura di Ricordi e Paravia**
- Distribuzione generale: G. Ricordi & C. SpA, Divisione Computer, via Salomone 71, Milano, tel. 02/5082 (10 linee). Per la scuola media inferiore e superiore: Paravia, Corso Racconigi 16, Torino, tel. 011/779166.

poi continua sul serio.

RICORDI

GUIDA COMPLETA DI V

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	90.000	**VG13**
BEAM RIDER	SPAZIALE	1-4	1	94.000	90.000	
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	90.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	90.000	**VG13**
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	95.000	
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	95.000	**VG10**
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	90.000	
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	60.000	**VG14**
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	85.000	
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	90.000	**VG16**
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	90.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	90.000	**VG1**
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	75.000	**VG11**
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	92.000	90.000	**VG15**
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	90.000	**VG6**
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	85.000	**VG9**
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	92.000	90.000	
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	95.000	**VG5**
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	89.000	85.000	**VG17**
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	90.000	**VG4**
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	85.000	**VG3**
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	75.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	92.000	**VG13**
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	90.000	**VG10**
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	90.000	**VG1**
RIVER RAID	GUERRA	/	/	77.000	90.000	**VG9**
STAMPEDE	AZIONE	1	8	89.000	90.000	**VG4**
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/		75.000 85.000	**VG15**

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	85.000	**VG13**
DECATHLON	SPORT	1-4	1	89.000	85.000	**VG13**
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	89.000	85.000	**VG16**
KEYSTONE KAPPERS	AVVENTURA	1	1	89.000	85.000	**VG11**
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	85.000	**VG10**
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	85.000	**VG9**

ATARI

Atari Int. - v.le della Liberazione, 18 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	75.000	**VG12**
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	65.000	
BATTLE ZONE	GUERRA	1	2	79.000	75.000	**VG13**
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	75.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	55.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	55.000	**VG10**
CRYSTAL CASTLE	AZIONE	1	2	69.000	65.000	**VG19**
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	65.000	**VG2**
DIG DUG	AZIONE			79.000	55.000	**VG13**
GALAXIAN	SPAZIALE	/	/	79.000	75.000	**VG13**
JOUST	AZIONE	/	/	69.000	65.000	**VG15**
JUNGLE HUNT	AVVENTURA	1	2	79.000	69.000	**VG12**
KANGAROO	AZIONE	1	2	79.000	69.000	**VG19**
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	89.000	69.000	**VG17**
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000		**VG3**
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	55.000	**VG16**
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	55.000	**VG9**
NEW VOLLEY BALL	SPORT	1-2	2	59.000	55.000	
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	55.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	75.000	**VG2**
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	75.000	**VG6**
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	85.000	**VG11**
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE	1	2	59.000	55.000	**VG14**
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	55.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	85.000	**VG8**
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	65.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	75.000	**VG14**
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	55.000	**VG2**

COLECOVISION

CBS Electronics - via Lamedei, 9 - Milano 20123

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BLACK SACK	STRATEGIA	1-2	1-8	62.000	60.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	1-8	72.000	70.000	
DESTRUCTOR	GUIDA	/	1-8	62.000	60.000	
CABBAGE PATCH KIDS	AZIONE	1-2	/	88.000	80.000	
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG13**
DESTRUCTOR	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG16**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2	1-8	72.000	70.000	
FOOTBALL	SPORT	1-2	1-8	79.000	75.000	
FRENZY	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG12**
FRONT LINE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG15**
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG19**
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	50.000	
LOOPING	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG14**
MR. DO	LABIRINTO	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG19**
OMEGA RACE	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG18**
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG14**
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG20**
SUB ROC	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG20**
TIME PILOT	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	
VICTORY	/	/	1-8	72.000	70.000	
WAR GAMES	AZIONE	1-2	1-8	79.000	75.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	**VG11**

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000		**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG5**
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	40.000		
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000		
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG14**
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2	1-8	40.000		**VG20**

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000		**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG5**

rcato

DEOGIOCHI E DINTORNI

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
DONKEY KONG JR.	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG16**
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG12**
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000		
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG14**
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG11**

EPYX

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
GETAWAY TO APSHAI	/	/	/	79.000	75.000	
JUMPMAN JR.	AZIONE	1-4	/	79.000	75.000	
PIT STOP	GUIDA	1-2	9	79.000	75.000	**VG17**

HOMEVISION

Mini Miniera - via Mons. Peano, 19 - Cuneo

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
FRISCO	AZIONE	/	/	35.000	20.000	
IQ 180	STRATEGIA	/	/	55.000	20.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	1	1	35.000	20.000	**VG16**
MAGIC CARPET	AVVENTURA	/	/	55.000	20.000	
PANDA CHASE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
PARACHUTE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
RACING CAR	GUIDA	/	/	35.000	20.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	20.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	20.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	20.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEE	AZIONE	/	/	73.000	70.000	
CAR RACE	GUIDA	/	/	73.000	70.000	
LILLY ADVENTURE	AZIONE	1	1	73.000	70.000	**VG16**
PUMUCKL JUMP	AZIONE	/	/	73.000	70.000	

IMAGIC

Audist - Centro Direzionale Milano Fiori - Strada 6 - Palazzo N1
Rozzano MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	29.000	25.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	29.000	25.000	**VG1**
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	55.000	**VG12**
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	55.000	**VG15**
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	65.000	**VG18**
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	55.000	**VG16**
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	29.000	25.000	**VG4**
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	29.000	25.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	/	49.000	45.000	**VG4**
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	49.000	45.000	**VG6**
DRAGON FIRE	AVVENTURA	1-2	/	49.000	45.000	**VG12**
FATHOM	AZIONE	1	/	49.000	45.000	**VG7**
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	45.000	**VG10**
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	49.000	45.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1	/	59.000	55.000	**VG9**

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
DRAGON FIRE	AVVENTURA	1-2	/	65.000	69.000	**VG18**
FATHOM	AZIONE	1-2	/	65.000	69.000	**VG10**
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	85.000	89.000	**VG17**
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	85.000	89.000	
WING WAR	LABIRINTO	1-2	/	85.000	89.000	

INTELLIVISION

Mattel Electronics - Via Vittorio Veneto - Oleggio Castello

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	55.000	**VG5**
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	55.000	**VG16**
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	55.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	55.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	65.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	45.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	45.000	
BASEBALL	SPORT	1-2	4	49.000	45.000	**VG3**
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	55.000	**VG2**
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	45.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	55.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	65.000	**VG20**
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	65.000	**VG15**
CHECKERS	STRATEGIA	1-2	4	49.000	45.000	**VG17**
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	65.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	25.000	**VG8**
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	45.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	45.000	**VG13**
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	45.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	55.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	75.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	25.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	65.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	65.000	**VG20**
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	25.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	65.000	**VG11**
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	45.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	65.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	45.000	

ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	45.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	45.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	45.000	**VG7**
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	25.000	**VG7**
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	55.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	45.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	55.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	45.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	55.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	55.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	55.000	**VG2**
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	55.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	—	—	79.000	75.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	—	—	79.000	75.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	55.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	45.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	55.000	**VG4**
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	55.000	**VG4**
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	1	69.000	65.000	**VG9**
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	55.000	**VG12**
WORD FUN	EDUCATIVO	1-2	5	29.000	25.000	**VG16**

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	1-2	3	34.500	69.000	**VG18**
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	34.500	69.000	**VG6**
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	34.500	69.000	**VG14**

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	—	—	49.000	45.000	
JETSONS' WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2	3	49.000	45.000	**VG18**
EMR. BASIC MEETS MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	1-2	4	49.000	45.000	**VG14**
W.S.M. LEAGUE BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	45.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	65.000	
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	55.000	**VG16**
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	65.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	65.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	65.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	65.000	

LEONARDO

Linea Gig - via Danubio, 14 - Osmannoro (FI)

per Leonardo

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIALE	/	/	25.000		
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	25.000		
GRAND SLAM TENNIS	SPORT	/	/	25.000		
JUMP BUG	AZIONE	/	/	25.000		
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	25.000		
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	25.000		
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	25.000		
R2D TANK	GUERRA	/	/	25.000		
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	25.000		
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	25.000		
SPIDERS	AZIONE	/	/	25.000		
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	25.000		
THE END	AZIONE	/	/	25.000		

MICROLAB

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
MINER 2049ER	LABIRINTO	1-2	1-8	88.000	85.000	

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	75.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	75.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG5**
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG16**
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	85.000	**VG14**
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG6**
SKY SKIPPER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG19**
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG12**
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	75.000	**VG8**
STAR WARS/ RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	85.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	75.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	85.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	85.000	**VG17**

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG5**

PHILIPS

P.zza IV Novembre, 3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	90.000		**VG8**
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG20**
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000		
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000		
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000		
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	80.000		
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000		**VG7**
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000		**VG8**
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000		**VG3**
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000		
CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	200.000		
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG4**
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	80.000		
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000		
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000		**VG9**
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000		
KILLER BEES	AZIONE			80.000		**VG16**
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000		
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000		
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000		
MODULO BASIC C7420	EDUCATIVO	/	/	250.000		
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000		
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000		**VG13**
NEUTRON STAR	SPAZIALE	1	3	80.000		**VG18**
NIGHTMARE	AZIONE	1	3	80.000		**VG17**
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	80.000		
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000		
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	55.000		
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000		
SCI	SPORT	1-2	3	55.000		**VG8**
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000		
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000		
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG11**
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000		
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	80.000		
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000		**VG15**
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000		
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000		

SEGA/Melchioni,

via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000		VG18
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000		
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000		

SPECTRAVIDEO

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	40.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	40.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	40.000	VG3
MANGIÀ	AZIONE	1	/	42.000	40.000	VG18
MASTER BUILDER	AZIONE	1-2	1	42.000	40.000	VG17
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	40.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	40.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	40.000	VG9

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	27.000	30.000	VG14
DRAGON STOMPER	AVVENTURA	1	3	30.000	40.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	30.000	40.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	27.000	30.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	27.000	30.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	27.000	30.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	30.000	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio		
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	27.000	30.000	VG19
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	27.000	30.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	30.000	40.000	VG15
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	27.000	30.000	

SUNRISE

Ruggeri Telegames - Via Matilde di Canosa, 22 - Roma

per Coleco

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CAMPAIGN '84	strategia	1-2	4	76.000		
GUST BUSTLER	azione	1-2	4	76.000		
QUEST FOR QUINTANA ROO	labirinto	1-2	4	76.000		
ROLLOVERTURE	azione	1-2	4	76.000		

TIGERVISION

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	40.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	60.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	60.000	VG11
MINNER 2049ER	AZIONE	1-2	1	72.000	70.000	VG19
POLARIS	AZIONE	1-2	1	72.000	70.000	VG18
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	60.000	VG12

20TH CENTURY FOX

Sirius It. - via Imperia, 21 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.000		
MASH	AZIONE	1-2	8	66.000		VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.000		
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.000		

XONOX

Melchioni - via Pietro Colletta, 37 - ..

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	

VECTREX

MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI

per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.000	70.000	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.000	80.000	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
BLITZ	SPORT	1	1	75.000	70.000	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.000	80.000	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.000	80.000	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.000	70.000	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
SOCCER	SPORT	1	1	85.000	80.000	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	80.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	80.000	

HARDWARE

	LIRE	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per Atari	153.000	
ACTIVATOR per Intellivision	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	299.000	250.000
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION con cartuccia	249.000	
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO modulo Turbo con cartuccia	145.000	130.000
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	249.000	245.000
LUCKY tastiera musicale	199.000	195.000
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
Modulo Intellivoice	99.000	90.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHARGER con cartuccia	95.000	
CONSOLLE VECTREX	195.000	
VECTREX hand controller	80.000	
ACCESSORI-JOYSTICK		
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	39.000	
Point master-controllo competizione	39.000	
Point master-fuoco rapido	19.000	
Point master-quik compatibile Intellivision	29.000	
Ruggeri joystick challenger	30.000	
Wico-the boss control	39.000	
Wico-joystick	58.500	
Wico-red ball	58.500	
Wico-power grip	58.500	
Wico-three way de luxe	64.000	
Wico-trackball at/Vic 20/64	103.000	
Wico-Philips adaptor	20.300	
Wico-Apple adaptor	45.500	
Wico-Keyprad per Colecovision	54.500	

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO o SCAMBIO **programmi gioco e utili** per CBM 64, bloccati. Invio lista gratuita o voi inviate la vostra e io la mia. Scrivere o telefonare tranne saboto e domenica. Via del Presidio, 1 - 84010 Badia di Cava de' Tirreni (Sa) - Tel. 089/466810 (20,00-22,00).

VENDO **cartucce di tutte le marche** per VCS Atari purché in ottimo stato e a buon prezzo. Roberto Pisaneschi - Via Diza - Colle Val d'Elsa (Si) - Tel. 0577/922664 (ore pasti).

VENDO Asteroids e Circus Atari a prezzi da definire (comunque buoni) oppure cambio con PacMac, Defender, o altre compatibili Atari VC. Roberto Pisaneschi - Via Diaz - Colle Val d'Elsa (Si) - Tel. 0577/922664 (ore pasti).

VENDO o CAMBIO con base Intellevision gruppo completo di lezioni Radio Stereo a transistor della Scuola Radioelettra più materiale pratico. Le lezioni sono rilegate in volumi e comprendono vari schemi. Via Salvatore Gambardella, 140 - Secondigliano (Na) - Tel. 081/7540186 (alle 14,00 o alla 21,10).

VENDO/SCAMBIO **programmi** per CBM 64 - Leonardo Limberti - Via Maragliano, 69 - 50144 Firenze - Tel. 055/361770 (ore pasti).

CERCO **cassette** per Intellivision da scambiare con Vectron, Orthormash, Football americano. Gennai Alessio - Via Ricasoli, 66 - Siena - Tel. 0577/44476 (ore dei pasti).

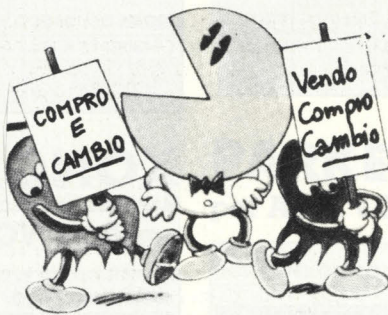
VENDO, ma soprattutto SCAMBIO, **programmi compatibili** per il Commodore 64 su cassetta. Posseggo già 86 programmi tra utility e videogame ma voglio ampliare la mia lista. Luigi Minnini - Via Gorizia, 19 - 33100 Udine - Tel. 0432/42146 (pasti nei giorni feriali).

VENDO Atari VCS 2600 con 4 cartucce (Pitfall, Ms. PacMac, River Raid, Defender), completo come le cartucce, di scatola e istruzioni, a L. 400.000. Viale Regiona Margherita, 19 - 90138 Palermo - Tel. 091/217430 (dalle ore 19,00 alle 20,15).

VENDO **Videogame** Spundic TV Sport, cartucce Atari Superman, Space Invaders, 110 Topolino, valore complessivo circa 250.000, insieme o sfusi. Tel. 0942/51221 (pomeriggio o sera).

VENDO **le seguenti cassette** per Intellivision, tutte in perfette condizioni e con imballi originali (comprate da pochissimi): Nova Blast (L. 55.000), Vectron (L. 50.000), Star Strike (L. 35.000), Space Battle (L. 35.000), in zona Bologna. Andre Bignami - Via Dagnini, 44 - 40137 Bologna - Tel. 051/309059 (tutti i pomeriggi).

VENDO Zaxxon per Colecovision a L. 50.000, e VIC 20 a L. 160.000. Andrea Faraboli - Via del Parco, 38 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/64595.

VENDO **cassette** per Atari VCS: Air-Sea-battle, Combat, Asteroids, Camphion Shio Soccer, Space War, Adventure, Star Voyager, Combat, Air-Sea Battle e Camphion-

Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

ship Soccer a L. 25.000 cad., Space War, Asteroids e Star Voyager a L. 38.000 cad.

VENDO **giochi elettronici** Nintendo - Fire Attack - (Il fortino) e Parachute a L. 60.000 eventualmente anche divisibili a L. 30.000 l'uno. Vendo anche Donkey Kong a L. 35.000. Un'affare! Massimo Moreschi - Via Agudio, 4 - Milano - Tel. 02/344748 (ore 15/19).

VENDO **cassette** Mattel nuovissime: Adv Dungeons and Dragons L. 29.000, Soccer L. 20.000, Tron 1 L. 29.000, Poker L. 10.000, Sking L. 20.000, Football L. 15.000, Basket L. 29.000. Ognuna in ottime condizioni con scatola e mascherine perfette. Un affare! A chi compra tre o più cassette regalo il Poker. Chiedere di Roberto - Via Ricci Signorini, 3 - Massalombarda (Ravenna) - Tel. 0545/82694 (dalle 13-15 alle 19-23).

VENDO **cartuccia** per VCS Atari, Dig Dug a L. 30.000 (nuova costa L. 79.000), o scambio con Fathom Imagic o Jungle Hunt Atari. Solo Roma città. Via Giovanni Andrea Badoero, 67 - 00154 Roma - Tel. 06/5125054 (dalle 18,00 alle 20,00).

VENDO **joystick** Spectravision "Quick Shot" per Atari L. 25.000, cassette per Atari: Volley Ball L. 35.000, Phoneix L. 40.000, No Escape! L. 40.000, Tennis (Activision) L. 35.000, Starmaster L. 40.000, tutte dotate di scatola e istruzioni. Rossi Federico - Via Edera, 18/21 - Genova - Tel. 010/821621.

VENDO Base Atari in ottimo stato (provare per credere) al ridicolo prezzo di L. 150.000 con ben due cartucce e completo di joystik e paddle. Vendo inoltre cartucce: Keyston Kapers, Defender, Popey, Demon Attack, Venture, Frogger, e tante altre. Via Dante, 74 - Riccione (Fo) - Tel. 0541/41670 (ore pasti).

VENDO **cassetta** con 60 programmi tra cui giochi e utility a scelta per VIC 20 inespanso, giochi come Grid Runner, Galaxians, e molti in linguaggi macchina a L. 30.000 + spese postali. Luciano Baglioni - Via Della Verna, 20 - 00141 Roma - Tel. 06/899286 (ore pasti).

VENDO **videogioco** Donkey Kong Jr. (vedi a pag. 42 di V.G. n. 13) serie limitata "Table & Top" by Nintendo distribuito da Coleco. Per ulteriori informazioni (le dimensioni sono: 132 mm × 182 mm × 235 mm), telefonatemi, solo zona Roma e provincia. Chiedere di Mauro - Lavinio di Anzio (Roma) - Tel. 06/9873335 (dalle 14,00 alle 16,00).

VENDO 29 Tex + 2 Super eroi + 1 Tiramolla + 1 Tom e Jerry + 1 Stanlio e Olio + 2 Felix + 1 Titì in un totale di L. 35.700, dò anche il tutto per una delle cassette Atari qui elencate: Frisco, Rancin Car, Lilli Adventure. Carlo Macchiavello - Via Roma, 37/5 - S. Margherita Ligure (Ge) - Tel. 0185/89152.

VENDO **videogioco** "Lem 2000" + 2 cassette per un totale di 12 gioghi completo di trasformatore ecc. al prezzo super sbalorditivo di L. 130.000 (trattabili) ancora imballato. Chiedere di Andrea - Via Giannetto Valli, 65 - 00149 Roma - Tel. 06/5265224 (9-13,00 – 15,30-17,00).

VENDO cause militari **giochi** per Commodore 64 a L. 5.000 cad. Catalogo vario (+ 50 titoli) con multi superiore 20K. Chiedere di Mirko - Via Battindarvo - Bologna - Tel. 051/423832 (dalle 20 alle 22).

VENDO **spettacolari giochi su cassetta e disco** per Commodore 64. Occasionissimaiu max L. 15.000. Chiedere di Emiliano - P.tta Aniello Falcone, 1 - 80127 Napoli - Tel. 081/365382 (dalle ore 20).

VENDO **cassetta** Activision per Atari Space Shuttle, in ottime condizioni, quasi non usata (l'ho comprata pochi giorni fa), a L. 90.000. Emanuele Gardin - Via delle Palme, 55 - 00171 Roma - Tel. 06/2579916 (13-14,30 e 20-21,30).

VENDO per Colecovision: Pitfall, Tank Wars, Mouse Trap, per Atari: Real Sport Tennis, per Coleco un Atari/Coleco converter. Un joystick Atari. Prezzi bassi. Tel. 06/5914756 (sempre).

VENDO **cartuccia** per Intellivision Astrosmash in perfette condizioni a L. 40.000 o cambio con Trukin' della Imagic. Marco Zappaterra - Via Presa, 34 - Tavazzano (Mi) - Tel. 0371/76610 (dalle 9 alle 21).

VENDO **Videogame** Colecovision ancora in garanzia usato pochissimo, con modulo di espansione di guida e joistick Hot Shot III Spectravideo più 10 cartucce: Donkezy Kong, Donkey Kong Jr., Cosmic Avenger, Mouse trap, Venture, Turbo, Zaxxon, Smurf, Carnival, River Raid. Il tutto a L. 95.999 e cioè 25% di sconto. Trattabili. Piazza Vescovado, 1-2 - 81011 Alife (Caserta) - Tel. 0823/918001 (dalle ore 23,00 alle ore 8,00).

VENDO Supercharger (potenziatore per Atari VCS) L. 90.000 + cassetta in omaggio, Phaser Patrol. Vendo per il Supercharger cassette: Dragonstomper L. 30.000, Rabbit Transit L. 30.000, Party Mix L. 30.000. Rossi Federico - Via Edera, 18/21 - 16144 Genova - Tel. 010/821621.

VENDO **sistema ECS** Intellivision, comprensivo di: Base Mattel, tastiera e computer adaptor a L. 45.000. Vendo, inoltre, 10 cassette (Icetrek, Safescracker, etc.) sfuse o in blocco per Intellivision. Rivolgersi a Guido Tavassi - Via Actilio, 55 - 80128 Napoli - Tel. 081/652275 (16,30 - 21,30).

VENDO Atari VCS 2600 + 8 cassette Combat, Pele Soccer, Dodge Em, Gran Prix, Ms. PacMan, Vanguard, Phoemix, Dig Dug, tutto a L. 600.000. Vendo anche cassette separate. Franco Torrese - Via Barelli, 5 -Milano - Tel. 02/4073004 (dalle 20,00 alle 21,30).

VENDO **nuovissimo videogioco** Leonardo con cassetta Soccer, il tutto a L. 190.000. Vera occasione. Pagnini David - Viale Petrocchi, 134 - 51100 Pistoia (Pt) - Tel. 0573/27574-475098 (pasti).

VENDO Consol Intellevision con 5 cassette (Matnfun, Poker e Blak Jack, Tennis, Armor Battle, Star Strike), a sole L. 300.000. Vendo inoltre altre cassette Intellevision - Romanelli Gianluca - V. della Case Rosse, 16 - Livorno - Tel. 0586/811496 (ore pasti).

VENDO per Base Coleco. Wico Keipad comando joystick + tastiera, nuovissimo con scatola mai usato a L. 40.000. Tel. 049/628610 (dalle 12 alle 14).

VENDO Atari VCS con 7 cassette: Dig Dug, Decathlon, Outlaw, Combat, Night Drive, Soccer, Staroids, a L. 350.000, solo zoa Milano. Dario Gobbati - Via Bartolini, 25 - Tel. 02/395759 (dalle 19 alle 22,30).

VENDO **base** Intellevision, un anno di vita, tenuto benissimo, più di dieci cassette (tra cui Beauty and the Best, Shark-Shark, Tennis, Astromash, Space Bettle, Sea Battle, Amour Battle, Bowling, Basketball, Poker and Blak Jack), il tutto a L. 500.000. Vero affare!! (vendo le cassette anche separatamente). Solo per le provincie di Genova e La Spezia possono consegnare il materiale di persona. Casazza Angelo - Corso Risorgimento, 212/2 - 16040 S. Salvatore (Ge) - Tel. 1085/382264 (ore pasti).

VENDO **base** Atari (vita un anno) più comandi a leva e a manopola e 13 cassette (Star Raiders, Trick Snot, Super Breacout, Ms. PacMan, ecc.) a L. 400.000 trattabili. Via dell'Olivuzzo, 127 - Firenze - Tel. 055/702573 (dalle ore 17,00 alle ore 21,00).

VENDO **videogioco** Atari, nuovo con 5 cassette comprese (Ms. PacMan, E.T., Space Invaders, Haunted House, Svoroquest (P.P.). Prezzo L. 220.000. Corso Vitt. Em., 70 - Villafranca (Vr) - Tel. 045/7900839 (12,30-14,00).

VENDO **cassette** Intellivision: Vectron, Loc'n'chase e Astrosmash. Activision per Intellevision: Pitgall. Tutte in ottime condizioni e mascherine, tutte a L. 200.00 o a L. 50.000 cad. Se comperate tutte le cassette in regalo, Poker e Blak Jack. Esigo la massima onestà da parte degli acquirenti. Via S. Luigi, 45 - Livorno - Tel. 0586/29825 (pasti, non di domenica).

VENDO **consolle reel** a L. 60.000, ottime condizione, un anno di vita e con una cartuccia in regalo con 10 gioghi. Caddeo Gabriele - Via Palestro, 45 - Livorno - Tel. 0586/26483 (dalle 15,00 alle 17,00).

VENDO **programmi** per TI99 anche in Extended. Vendo anche una raccolta di listati circa 50, e materiale vario, L. 50.000. Barca Giuseppe - Via Tre Re, 29 - 20047 Brugherio (Mi) - Tel. 039/879211 (lavorativi).

VENDO **moltissimi programmi** per C64, Spectrum, Dragon 32, Vic. 20. Qualche esempio: per C64 Dr j and Larry Bird go one on one (vedi vg. n. 15), Zaxxon, Pole Position Atari; per Spectrum: Scuba dive, Mr. Wimpy. Sconti per quantità. Stefano Calcaterra - Via Marconi, 34/2 - 40122 Bologna - Tel. 05/521063 (possibilmente di sera).

VENDO in blocco 15 cassette (anche sciolte) a L. 900.000, prezzo trattabile. Vendo anche River Raid, Swords and Serpents, Donkey Kong, Tron, Burgertime, Bowling, Advan. Dungeons and Dragons, Sea Battle, Star Strike, ecc. Inoltre, Intellevision nuovo + cassetta Calcio, Autoracing a L. 350.000, tutto in buono stato. Sagliano Micca - Via Roma, 66 - 13065 Vercelli - Tel. 015/414014 (orario pasti).

VENDO **giochi elettronici** Galaxy II, Pocket Simon, Merlin (6 giochi in uno), e Soccer della Mattel, a rispettive L. 60.000, 80.000, 50.000, 35.000; tutti in ottimo stato e complesi di istruzioni. Ambrogio Cirillo - C.so Garibaldi, 221 - Isernia - Tel. 0865/50327 (ore 13,30 e dalle 20,00 in poi).

VENDO **Console** Intellevision + 15 cartucce (le migliori), Burger Time, Safecracker, Tron ecc. Valore commerciale L. 1.100.000. Ultraofferta a L. 500.000 il tutto, trattabile oppure separatamente da concordare. P.S. La console ha 6 mesi di vita!!! P. Malvezzi, 14 - 25015 Desenzano (Bs) - Tel. 030/9143463 (ufficio).

VENDO **programmi-gioco** per Vic 20 ad un prezzo inferiore a L. 15.000. Per informazioni richiedere lista. Scardigno Francesco - Via Annunciata, 44 - 25014 Desenzano del Garda (Bs).

VENDO **console** Intellevision + 14 cassette (Popeye, Shark Shark, Worm Womper, Tropical Trouble, Star Strike, Dragonfire, Icetrek, Soccer, Advancedded, Tripleaction, Demon Attack, Swordse & Serpents), prezzo da concordarsi (vendo anche singoli pezzi). Via Gorizia, 7 - Francavilla al Mare (Chieti).

VENDO VCS Atari + joistik, tastiere, paddle ed alimntatore e 13 cassette (Pitfall, Defender, Superbreakolt, Adventure, ecc.), tutto in opttime condizioni a L. 450.000. Mario Ferrari - Bari - Tel. 080/212469 (ore pasti).

VENDO **base** Intellevision in ottime condizioni, con istruzioni, garanzia e con 6 cassette (Boccer, Pitfall, Kiing Triple Action, Burger Time, Baeecracker), il tutto a L. 350.000. Carlo Palocci - Bia Cornelia Km. 5,200 - Formello (Roma) - Tel. 06/9088604 (ore pasti).

VENDO **computer** Intellivision a L. 150.000 con cassetta omaggio. Corenci Giorgio - V. Don Sturzo, 3 - Bresso (Mi) - Tel. 02/6104526 (ore pasti).

VENDO Intellivision con comandi a joistick + 7 cassette: Brurger Time, Tron, Bramrider, Loc'n'chase, Dracula, Snafu, Poker con un anno di vita a L. 500.000 (da listino 800.000), zona di Bologna. Oliviero Piero - Via Milano, 6 - 41039 Bologna - Tel. 051/541885 (dalle 20 alle 22).

VENDO **videogiochi** per Intellivion: Nova Blast, Frog Bog, Horse Racing, Mission X, Space Battle, Star Trike, Sub Hunt. Per Intellivoice: Space Spartans, B17 Bomber con modulo Intellivoice. Matteo Lamperti - Via G. Garibaldi, 10 - Carate Brianza (Mi) - Tel. 0362/901367 (pasti 12,30-14,00/19,30-21,00).

le vendo ai seguenti prezzi: Astrosmash e Basketball L. 35.000, Triple Action L. 30.000. Chiedere di Maurizio - Via IV Novembre, 17 - 40037 Sasso Marconi (Bo) - Tel. 051/842180 (19-19,30).

VENDO **base** Intellevision nuovissima con le seguenti cartucce: Soccer, Football, Poker, Dracula, White Water + 2 joystik. Tutto con imballo originale a L. 450.000, telefonare solo se interessati. Bancale Chiara - Via Alcuino, 7 - Milano - Tel. 02/3453224 (ore 20 in poi).

VENDO, solo zone Asto, Torino, Alessandria, per contatto diretto, urgentemente, pttime condizioni, imballi originali, Intellivision console + 8 cartucce (Burgertime, Nova Blast, Vectron, Carnival, Mouse Trap, Tron 2, Space Armada, Poker) + joystick coppia + computer Adaptor e tastiera Lucky e 2 super programmi (Scoobi Dpp e Mind Strike) + cavetti per registratore + cassetta di programmi basic. Valutato L. 1.160.000, tutto a L. 650.000 (eventualmente vendo anche separati). Telefonate a Simone - Tel. 0141/966634 (pasti serali).

VENDO Atari VCS 2600 con 14 cartucce le più belle (Q-Bert, Donkey Kong, Fantom, Phenix, Jungle Hunt, ecc.) + 5 cartucce omaggio, tutto a L. 600.000. Via Savona, 79 - Modena - Tel. 059/36872 (20-21 altri orari lasciare il numero telefonico).

VENDO **cartucce** per Intellivision, Auto Racine, Backgammon, Triple Action, Frog Bog, Sna Fu, Space Armada, Checkers a L. 30.000 cadauna. Smiing, Astromash, Space Battle, Tron Deadly Discs a L. 36.000 cadauna. Utopia, Lock'n'chase, Buzz Bomers, Atlantis a L. 42.000 cadauna. Pitfall, Dracula, Donkey Kong a L. 55.000 cadauna. Tutte funzionamenti, con scatola, mascherine e istruzioni, come nuove. Presenza Domenico - C/da Carriera, 83 - 66020 Torino di Sangro (Chieti) - Tel. 9873/913221 (14,00-15,00 dopo 21,00).

VENDO **cartucce** Fathom della Imagic per Atari 2600 a L. 50.000. Fabrizio De Bartolomei - Via Rigopiano, 41 - 65100 Pescara - Tel. 085/388127 (ore pasti).

VENDO **console** Intellivision con 1 cartuccia Soccer (Calcio), a L. 250.000 trattabili, oppure console con cartuccia Sharp Shot (4 giochi) a L. 230.000 trattabili. Csrtuccia Dracula dell'Imagic a L. 50.000, Soccer a L. 30.000 e Sharp Shot a L. 15.000, garantisco e quindi richiedo max serietà. Tutto il materiale è completo di schede, istruzioni, ecc. Via Enrico Porro, 5/5A - 16151 Sampierdarena (Genova) - Tel. w010ı416062 (tutti i giorni dalle ore 18 in poi).

VENDO **video game console** Inno-Hit GT20C con 10 sports a L. 100.000 trattabili + piccolo gioco elettronico in regalo (la console va sia in bianco e nero che a colori). Malanot Paolo - Via Gianavello, 44 - Luserna S. Giov. (To) - Tel. 011/900302 (ore pasti).

Water più un mine riproduttore Walkmaw Sony più autoradio composto di tre elementi: equaliz./amplif/sint. e riproduttore più conquaglio L. 500.000 o 100.000 per computer CBM 64 della Commodore più cass. gioco. Tagliarino Pippo - Via Saccardo, 24 - 31040 Selva del Montello (Tv) - Tel. 0423/82162 c/o Uff. PT (dalle 8,00 alle 9,15).

SCAMBIO: Atlantis, Riddlef the Shpinx, Kangaroo, Dig Dvg, Combatt Space Invaders con Moonsweeper (Imagic per Atari), Popaye (Parker), Return of the Jedi (Parker), Seaquest (Activision), Laser Gates (Imagic) o New Tennis (Atari). Via Lodovico il Moro, 55 - Milano - Tel. 02/4222467 (10-12, 15,18).

CAMBIO **la merce** sotto elencata (la vendo pure) con cartucce Donley Kong (Coleco), e Riverrad Activision, funzionanti complete di libretto istruzioni. Tel. 0942/51221 (pomeriggio e sera).

CAMBIO **cartridge** Visibile Solar System per VIC 20 inespanso con Mole Attach o Road Race o altre cartridge trattabili. Massimo Necchi - Via F. Baracca, 10 - 27029 Vigevano (Pavia) - Tel. 0381/22155 (dalle 17,30 alle 20 dal lunedì al venerdì).

COMPRO o SCAMBIO **con buono software bloccato** programma utile per sbloccare programmi su cassetta e copiabili per CBM 64. Massima serietà. scrivere o telefonare tranne sabato e domenica. Via del Presidio, 1 - 84010 Badia di Cava de' Tirreni (Sa) - Tel. 089/466810 (20,00-22,00).

Enciclopedia di Elettronica e Informatica

I temi affascinanti della civiltà del computer, gli sviluppi della società tecnologica in un opera creata per capire e affrontare il micromillennio.

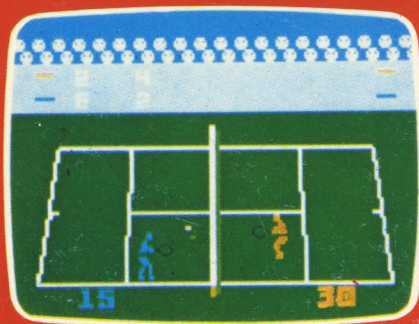
L'enciclopedia giovane e pratica, che nasce dai progressi della ricerca, che parla il linguaggio chiaro e conciso della "bit generation".

Lo strumento base per chi studia, per chi lavora, per chi vuol vivere da protagonista le affascinanti novità del nostro tempo e prepararsi a quelle del futuro prossimo venturo.

In edicola
60 dispense
30 appuntamenti settimanali con gli esperti JACKSON e i tecnici TEXAS INSTRUMENTS

Ogni settimana:
56 pagine di elettronica, informatica e comunicazioni.

In sole 30 settimane
una splendida opera per la vostra biblioteca:
7 prestigiosi volumi
1600 pagine complessive
700 foto e 2200 disegni a colori

Promozione Intellivision: a tutto sport!

IL TENNIS.

IL CALCIO.

A SORPRESA.

Per tutti gli appassionati, si ripete l'avvenimento sportivo più atteso dopo le olimpiadi di Los Angeles: la promozione "a tutto sport" Intellivision. Se acquisti Intellivision dal 1° ottobre 84 al 31 gennaio 1985 avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (la sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel S.p.A.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!

DALL' 1-10-84
AL
31-1-1985

Aut. Min. Conc.

MATTEL ELECTRONICS
INTELLIVISION
Intelligent Television

Attenzione! Questa promozione è valida solo per console Intellivision con certificato di garanzia della Mattel Italy S.p.A.